

**Criação de Um Gabinete de Tradução
de Banda Desenhada Japonesa**

Ana Raquel Saraiva Godinho

**Trabalho de Projeto de Mestrado em Tradução
Área de Especialização em Inglês**

Maio de 2019

Trabalho de Projeto apresentado para cumprimento dos requisitos necessários à
obtenção do grau de Mestre em Tradução – Área de Especialização em Inglês,
realizado sob a orientação científica da Prof^a Doutora Maria Zulmira Castanheira e do
Mestre Marco Neves

Criação de Um Gabinete de Tradução de Banda Desenhada Japonesa

RESUMO

Este trabalho de projecto teve como objectivo criar uma pequena estrutura que me permitisse realizar, de forma autónoma, a tradução de obras de mangá para português, de maneira a oferecer aos leitores portugueses um modo de usufruir deste género na sua própria língua.

A mangá é um género de banda desenhada de origem japonesa que desperta o interesse de milhões de pessoas em todo o mundo. A tradução de obras de mangá obedece a regras próprias e implica conhecimentos aprofundados de cultura japonesa, das particularidades do género e de técnicas de tradução de banda desenhada.

Numa primeira fase, planeei e concretizei um *website* dedicado ao género. O website recebeu a visita de muitos leitores de mangá e foi a base para a segunda fase do projecto, que implicou um inquérito para saber os gostos e interesses dos leitores, para melhor adaptar a escolha das traduções a realizar ao mercado português.

A terceira fase consistiu na recolha de informações sobre como adquirir licenças para tradução e publicação de mangá e como recriar graficamente a banda desenhada em português. Investiguei ainda os problemas comuns da tradução deste género.

Por fim, apliquei os conhecimentos adquiridos para realizar a tradução de uma obra de mangá de inglês para português: *Magical Mirage*, de António Lopes. Este trabalho de projecto pôs-me em contacto com editoras japonesas e portuguesas, com autores de várias nacionalidades e com muitos leitores, para lá de ter implicado a criação de um *website* dedicado à mangá e à cultura japonesa que será útil e interessante para todos os leitores portugueses interessados no tema. Desta forma, obtive não só os conhecimentos necessários, como tenho uma importante ligação aos futuros leitores das traduções que irei realizar. Este trabalho de projecto deixa-me, assim, preparada para trabalhar de forma autónoma e produtiva na tradução de mangá para português.

PALAVRAS-CHAVE: tradução, banda desenhada, mangá, gabinete de tradução

Creation of a Japanese Comics Translation Office

ABSTRACT

The objective of this project was to create a small framework that would allow me to carry out, autonomously, the translation of manga works into Portuguese, in order to offer Portuguese readers the opportunity to enjoy this genre in their own language.

Manga is a type of comic strip of Japanese origin that is popular with millions of people all over the world. The translation of manga works follows its own set of rules and involves an in-depth understanding of Japanese culture, of the specific characteristics of the genre, and of techniques for the translation of comic strips.

In the first phase of the project, I planned and created a website dedicated to the genre. The website was visited by many manga readers and was the basis of the second phase of the project, which involved a questionnaire to find out the tastes and interests of the readers, to better adapt my translation choices to the Portuguese market.

The third phase involved gathering information on how to obtain authorisation for the translation and publication of manga, and how to recreate the comic strip graphically in Portuguese. I also researched the common problems encountered in the translation of this genre.

Finally, I applied the knowledge I had gained, in order to carry out the translation of a manga work from English to Portuguese: *Magical Mirage*, by António Lopes.

This project put me in touch with Japanese and Portuguese editors, with authors of various nationalities and with many readers, besides having led to the creation of a website dedicated to manga and Japanese culture, which will be useful and interesting for all the Portuguese readers interested in this topic. Consequently, not only have I obtained the required knowledge, but I have also gained an important connection with the future readers of the translations that I will create. This project, therefore, has prepared me to work autonomously and productively in the translation of manga into Portuguese.

KEYWORDS: translation, comics, manga, translation office

Índice

1. Introdução: plano inicial e objetivos	6
2. A mangá em Portugal	11
2.1. A palavra “mangá” – fonética e origem	11
2.2. O impacto da banda desenhada japonesa em Portugal	13
3. Fases do projeto	18
3.1. Passos iniciais, escolha do nome e criação do <i>website</i>	18
3.2. Pesquisa dos gostos e interesses dos leitores	20
3.3. Aprendizagem do processo de tradução de banda desenhada japonesa..	27
3.4. Tradução de <i>Magical Mirage</i> de António Lopes	32
3.4.1. Contacto com editoras japonesas de mangá	32
3.4.2. Contacto com criador de mangá	36
3.4.3. Apresentação da obra	38
3.4.4. Processo de tradução, passo a passo	39
3.5. Problemas comuns na tradução de mangá japonesa	47
3.5.1. Ateji	47
3.5.2. Ambiguidade	48
3.5.3. Palavras miméticas ou imitação de sons	48
3.5.4. Registo linguístico	49
3.6. Conclusão da Tradução	49
3.7. <i>Crowdfunding</i>	49
4. Conclusão	50
4.1. Conclusões gerais	50
4.2. Quais os próximos passos para a realização deste projeto?	53
Bibliografia	54
Anexo I	57
Anexo II	60
Anexo III – Texto de Partida	62
Anexo IV – Texto de Chegada	103

1. Introdução: plano inicial e objetivos

Em Portugal, muitos são os livros de banda desenhada traduzidos diretamente do inglês, ou, em alternativa, usando o inglês como língua intermediária (tradução indireta), mas muitas obras do género existem que não são traduzidas de todo para a nossa língua. Um dos campos mais afetados é o da banda desenhada japonesa, denominada “mangá” ou “manga”¹ no Ocidente (o termo refere-se à banda desenhada oriunda do Japão, com características próprias).

Há muito poucas traduções de mangá no nosso país. Só recentemente algumas editoras, como a Devir Manga Portugal, começaram a entrar neste mercado e, lentamente, estão a introduzir, em tradução, este género entre nós.

Como ávida leitora desde tipo de literatura, o meu contacto com mangá foi maioritariamente realizado através da língua inglesa. Desta forma, a minha leitura teve sempre essa barreira, não só por não estar a ler as obras na minha língua materna, como também por ser difícil encontrar os próprios livros nas livrarias portuguesas. Assim, apesar de poder aproveitar os meus conhecimentos de língua inglesa, a adaptação cultural feita a pensar nos leitores ingleses ou americanos não me permitiu um contacto direto com a cultura de partida, nem me deixou sentir uma ligação à minha própria cultura, pela grande diferença que existe entre as duas.

A vontade de querer perceber melhor a cultura de partida foi um grande incentivo para começar a aprender língua japonesa; por outro lado, o desejo de querer divulgar essa mesma cultura em Portugal determinou a minha decisão de procurar aumentar este mercado levando mais obras de mangá até aos leitores portugueses, com uma tradução que tenha em conta a cultura portuguesa.

Com esta convicção, e após mais de seis anos de estudo da língua japonesa, consegui finalmente tornar-me tradutora *freelance* e começar, passo a passo, a realizar esse sonho — tenho já algumas traduções de mangá publicadas. Sublinhe-se que não é comum haver conhecimento direto da língua e literatura japonesas em Portugal — para além de que a divulgação de mangá entre nós não se equipara à de países como Espanha

¹ Em Portugal existe um debate sobre qual a pronúncia mais adequada e qual o seu género, discussão que encontramos, por exemplo, em Prada ().

ou França, que têm uma longa história de tradução de mangá, com centenas de séries de variadíssimos subgéneros traduzidas para as suas línguas.

Acredito que exista potencialidade neste mercado. Contudo, a meu ver, o medo de arriscar afeta o seu crescimento e a criação de interesse nos leitores. Nasceu assim a ideia de conceber um possível negócio de tradução dedicado exclusivamente à tradução de mangá para português europeu, com o objetivo de conseguir alcançar uma oferta equiparável à de outros países da Europa. Desta forma, planeei o presente trabalho de projeto, que junta o meu interesse pessoal, os meus conhecimentos de língua japonesa e as competências adquiridas durante a parte letiva do Mestrado em Tradução, com o intuito de promover a criação de um foco de desenvolvimento da tradução deste género no nosso país.

A popularidade de mangá começa de novo a surgir no território português. O *boom* de animação japonesa nos anos 90, com a exibição da série *Dragon Ball* ² volta a registar-se em Portugal graças à série de nome *Naruto*.³ Existe, assim, necessidade de aproveitar esta oportunidade para uma maior divulgação, por parte das editoras, dos *websites* dedicados e dos fãs, com vista a mostrar que há interesse no crescimento do consumo de banda desenhada japonesa, não só para captar novos leitores, como para criar incentivos de investimento no setor, provando aos investidores, neste caso as editoras japonesas, que podem arriscar também em Portugal.

Hoje em dia, a forma mais fácil de acesso a traduções de mangá é através da língua inglesa. O mercado americano imperializa as traduções em inglês no ocidente e, a não ser que sejam países onde existe o costume cultural de consumo de traduções na língua nativa, tais como Itália, França, Espanha ou Alemanha, as traduções inglesas são sempre a primeira escolha do consumidor. Este é também o comportamento do consumidor português.

Decidi, desta forma, criar um *website* focado na publicação de artigos de sensibilização para a importância de existirem traduções diretas como vínculo de ligação

² Série japonesa criada por Akira Toriyama, bastante polémica pela violência apresentada. Teve um grande sucesso não só em Portugal como a nível mundial.

³ Série japonesa criada por Masashi Kishimoto, que conta a história de um ninja chamado Naruto. Em Portugal está a ter o mesmo sucesso que *Dragon Ball* teve nos anos 90.

entre duas culturas, e como meio de demonstrar ao leitor o maior interesse daquelas, por comparação com as traduções dirigidas a públicos de línguas estrangeiras.

Um tradutor precisa de ter um conhecimento profundo tanto da cultura de partida como da de chegada para conseguir realizar uma boa tradução. A cultura é o reflexo de um país e é através dela que conseguimos perceber os hábitos e costumes da população. E a língua é um dos vínculos de interpretação:

Language is an expression of culture and individuality of its speakers. It influences the way the speakers perceive the world. So, focusing on the issue of translation from one language to another, the culture of both languages in the process of translation is influential. (...) a good translator should be familiar with the culture, customs, and social settings of the source and target language speakers. He should also be familiar with different styles of speaking, and social norms of both languages. This awareness can improve the quality of the translations to a great extent. (Akbari 13)

A leitura de uma tradução não dirigida à própria cultura impede este diálogo cultural. Em vez de conversarmos diretamente com ela, estamos como que a ouvir a conversa a partir de um terceiro e a falar de um assunto que não nos é dirigido. As traduções indiretas (ou seja, traduções de traduções) também não são as ideais, pelo facto de o tradutor estar a trabalhar a partir de uma outra tradução, em vez do (primeiro) texto original. Um pouco como o jogo do “Telefone Estragado”, em que uma palavra é passada, em segredo, de ouvido em ouvido, até chegar ao último participante. Raramente consegue este acertar na palavra dita pelo primeiro falante. O mesmo acontece com a tradução indireta, a qual pode ser motivada por razões diversas, algumas das quais pertinentes para o presente estudo:

As for motivations, it apparently occurs due to lack of translators or of linguistic competence in the ultimate SL, or due to difficulty obtaining the original text or translating from a geographically and/or structurally distant language. The higher price of translating from a distant language, as well as power relations between languages, cultures and agents within the world translation system are also mentioned as possible causes for ITr... (Rosa, Pięta e Maia 114)

A razão pela qual o consumo de literatura japonesa em Portugal assenta neste tipo de tradução justifica-se pelo facto de existirem muito poucos tradutores de língua japonesa. A dificuldade da aprendizagem é uma barreira para tradutores que queiram alargar os seus conhecimentos de línguas e muitos optam por escolher aquelas que pertencem ou à mesma família, ou não apresentem grandes diferenças em termos gramaticais e de escrita. Todavia, esta é uma tendência que tende a mudar devido ao impacto que as culturas asiáticas começam a ter em Portugal.

Por essa razão, editoras como a *Devir* apostam na tradução direta da língua japonesa para a portuguesa. É preciso sensibilizar os leitores portugueses no sentido de os levar a valorizarem o trabalho realizado pelos tradutores que se dedicam diariamente ao aprofundamento dos conhecimentos de uma cultura e língua tão diferentes das nossas. É este um dos grandes objetivos da criação de *Rakeru Traduções*.

Porém, muitas são as etapas e os desafios a ultrapassar para conseguir chegar à meta final: a criação de um gabinete especializado em tradução de banda desenhada japonesa. Por muito que exista ambição e força de vontade, a ingenuidade do amador pode afetar os resultados pretendidos, conclusão que será explicada de forma detalhada mais adiante.

Este projeto assume-se como proposta de uma forma de resolver o bloqueio ao desenvolvimento deste género em Portugal através do uso das técnicas de *crowdfunding*, que permitem reduzir o risco associado e envolver os leitores interessados no próprio processo.

Inicialmente, o meu plano para a criação de um negócio de tradução de mangá foi dividido em cinco fases:

1. Criação de um *website* com *posts* regulares que explicassem qual o objetivo do projeto e que servissem de instrumento para tentar perceber qual o interesse do mercado. Perguntas a colocar: “O que é mangá em Portugal?”; “Quais os autores e/ou séries de mangá mais conhecidos em Portugal?”; “Quais os autores ou séries que gostariam que fossem traduzidos em Portugal?”. Pretendi, assim, estabelecer um primeiro contacto com o público e cativá-lo para a ideia de que existe a possibilidade de aumentar a oferta de séries traduzidas para português

européu. Através destes *posts* seria até possível dar a conhecer novos autores, pois estamos a falar de um mercado gigantesco no Japão. Este *website* manter-se-ia ativo durante as outras fases do projeto e serviria de meio de divulgação do negócio a criar. O objetivo seria conseguir um número relevante de seguidores do *website* e de leitores interessados no meu trabalho.

2. Avaliação dos dados sobre os interesses dos leitores obtidos durante a primeira fase. Desenvolvimento de um processo de *crowdfunding* para angariar os fundos necessários à realização da primeira tradução de mangá do meu gabinete (o que poderia ocorrer em colaboração com uma editora). Esta fase incluiria ainda a escolha do título a traduzir e o contacto com o autor ou detentor dos direitos de autor.
3. A terceira fase focar-se-ia na aprendizagem dos problemas e métodos de tradução de banda desenhada.
4. A quarta fase seria a concretização da tradução selecionada.
5. A quinta e última fase seria a apresentação da tradução e respetiva venda no *website* criado, caso todas as outras fases fossem concluídas com sucesso.

Cada uma das fases será descrita em pormenor no terceiro capítulo deste relatório.

Por tudo o que foi atrás dito, e sintetizando, o objetivo deste projeto é conseguir aumentar o mercado deste tipo de entretenimento em Portugal, que é ainda bastante pequeno se comparado com o de outros países europeus, como a França, a Itália ou a Espanha.

Através deste projeto, pretendo conhecer o público, saber as suas preferências e perceber até que ponto poderá crescer no futuro; bem como criar um serviço exclusivo de tradução de mangá *online*. Edições físicas das traduções fazem também parte do plano; contudo, devido à necessidade de um grande investimento, a decisão de as realizar está, de momento, pendente.

2. A mangá em Portugal

2.1. A palavra “mangá” – fonética e origem

De forma a perceber este género de entretenimento, e antes de começar a descrever o percurso do projeto, julgo ser importante explicar o significado da palavra “mangá”.

“O que é, afinal, “mangá”?” é a pergunta que muitos farão quando ouvem a palavra pela primeira vez. Para compreender o seu significado, é necessário atender à origem do termo e à sua fonética, principalmente quando transmitida na língua portuguesa. Este foi o tema de um dos primeiros artigos que escrevi no meu *website*,⁴ porque é importante não só entender o significado como saber pronunciar a palavra de forma correta.

O primeiro ponto a elucidar é a questão da pronúncia da palavra na língua nativa, o japonês. A língua japonesa não é caracterizada pela sua riqueza fonética. Tem sílabas com estruturas simples, não tem acentuação, nem pluralidade ou género, sendo bem diferente, pois, da língua portuguesa, rica em fonemas, aglutinações e acentuações.

Quando lemos um texto em língua japonesa, a correspondência entre os símbolos escritos e a fala é bastante direta. Em português, a leitura da letra “A” tanto pode ser [a], como na primeira letra da palavra «casa», ou [e], como na palavra «apanhou», e, se nasal, poderá ser lida como [ẽ], como na palavra «mando» (Correia). No entanto, na língua japonesa, só existe uma entoação e essa é igual ao nosso [a], utilizado em palavras como «árvore» ou «água». (Correia)

A confusão criada em relação à verdadeira leitura da palavra “mangá” na língua portuguesa deve-se ao facto de, quando se romaniza esta palavra, o acento agudo no último [a] não ser devidamente colocado, o que gera confusão e má pronúncia da palavra: em vez de transmitirmos a ideia da banda desenhada, estaremos, sem querer, a mencionar o fruto, a manga. Por ser uma questão que suscita bastantes dúvidas, recomenda-se a visualização de vídeos sobre a língua japonesa que demonstram de forma bastante clara a diferença de pronúncia⁵.

⁴ O artigo encontra-se publicado em <https://www.rakeru.com/2018/11/29/manga-e-a-sua-origem/>

⁵ Um exemplo de vídeo pode ser encontrado no seguinte *website*: <https://www.youtube.com/watch?v=AC0cl1u51Z8>

A palavra “mangá” é formada por dois kanji, «man» (漫), que significa engraçado, com humor, e «ga» (画), que significa imagem.



Figura 1. Exemplo de Choju Giga, apresentado na exposição Cool Japan, no Tropenmuseum, em Amesterdão. Datado do século XII-XIII, de autor desconhecido.

Trata-se de um género literário bastante antigo. A mangá é uma forma de arte tradicional da cultura japonesa. Com antecedentes de séculos anteriores, acredita-se que as primeiras bandas desenhadas japonesas surgiram como ilustrações budistas no século XI. Um dos exemplos mais conhecidos é *Choju Giga* (ver Figura 1), pergaminhos com animais criados pelo monge Bishop Toba.

O termo “mangá” nasceu com o famoso artista Katsushika Hokusai (1760-1849), responsável por muitas imagens simbólicas da arte japonesa, como *A Grande Onda de Kanagawa* (ver Figura 2) (Brenner 3). Conhecido pela sua habilidade em desenhar uma figura humana ou paisagem em poucas linhas, em 1815 deu o nome de “mangá”, ou imagens excêntricas, a toda a sua coleção. Posteriormente, surgiram inúmeras coleções deste tipo de ilustração, o que permitiu o aparecimento de variantes deste género de arte.



Figura 2. A Grande Onda de Kanagawa, de Katsuhika Hokusai, 1883, gravura.

2.2. O impacto da banda desenhada japonesa em Portugal

A banda desenhada faz parte da cultura portuguesa há muitos anos. Os jovens da geração de 90 do século XX cresceram a ler os quadrinhos da *Turma da Mônica*, do autor brasileiro Maurício de Sousa (1935-), ou banda desenhada de língua francesa como *Lucky Luke*, *As Aventuras de Tintim* e *Astérix*, ou ainda os livros de super-heróis americanos como o *Super-Homem*, o *Capitão América* ou *Batman*.

A banda desenhada japonesa também teve algum impacto no nosso país; no entanto, em termos comparativos, mais facilmente os nomes acima referidos serão lembrados do que *Astro Boy*, do autor Osamu Tezuka (1928-1989), ou *Akira*, de Katsuhiro Otomo (1954-). Contudo, se falarmos sobre animação japonesa, já muitos conhecem ou ouviram falar de títulos como *Dragon Ball*, *Navegantes da Lua* ou *Heidi*. A razão será, certamente, a existência de maior investimento na tradução de entretenimento visual, como forma de colocar na televisão portuguesa uma maior oferta de desenhos animados dobrados em língua portuguesa, e porque o seu consumo é superior ao de banda desenhada. Consequentemente, não existem muitas traduções realizadas nesta última área de entretenimento.

Tal pode ser constatado na seguinte notícia publicada em 7 de março de 2004 pelo jornal português *Público*, escrita por Carlos Pessoa, da qual passo a citar: “Uma pequena maldição parece pairar sobre Portugal, onde o avassalador fenómeno europeu da banda desenhada japonesa (mangas) teima em não ganhar raízes.” (Pessoa). O artigo

descreve as várias tentativas de editoras portuguesas como a *Devir* e a *Meribérica-Liber* de publicar séries mangá japonesas, as quais não obtiveram grande sucesso de vendas. Títulos como *Ranma ½*, da famosa *mangaká* Rumiko Takahashi (1957-), traduzido em 1987 pela *Texto Editora*, e *Akira*, de Katsuhiro Otomo, traduzido em 1982 pela *Meribérica-Liber*, bastante populares no Japão, não tiveram o mesmo êxito em Portugal.⁶

No mesmo artigo é referido que uma das razões para a falta de consumo pode ser o preço dos livros editados, que não tem em conta o tipo de consumidor a que se dirigem:

Para esta modesta dimensão contribui o facto de as mangas terem sido introduzidas em Portugal como "um produto de luxo" (os volumes de "Akira", a cores, custam à volta de 18 euros cada um), como realça Patrícia Protásio, diretora literária da Meribérica: "A noção que temos é de que [as mangas] se dirigem a um público jovem, talvez a partir dos 13-14 anos. A aceitação das coleções 'Mother Sarah' e sobretudo 'Akira' levaram-nos a continuar com essa política de preço durante seis anos. Ou seja, talvez possamos caracterizar o público consumidor de manga como jovem e encarando o produto como sendo um item de alto valor, dada a escassa produção nacional. (Pessoa)

Outro grande obstáculo que não permitiu uma maior comercialização deste género literário está relacionado com as editoras japonesas. Segundo João Miguel Lameiras, conselheiro da editora *Devir* e investigador de banda desenhada (Lameiras), estas não estão interessadas em mercados que não sejam atrativos e representativos, o que dificulta a concretização de traduções e respetiva venda.

Para a escala japonesa, o mercado ocidental é insignificante, e o português ainda mais. Por isso, não admira que muitas vezes nem respondam aos pedidos que lhes são endereçados, acrescenta. E quando essa primeira barreira é ultrapassada, autorizam a

⁶Muitos outros títulos foram editados em Portugal. Existe uma lista que pode ser encontrada num artigo da Wikipédia: https://pt.wikipedia.org/wiki/Lista_de_mangas_editados_em_Portugal

edição de obras de "segunda linha", que funcionam como uma espécie de teste à capacidade de realização dos editores ocidentais. (Pessoa)

O crescente uso da Internet, o acesso cada vez mais fácil a todo o tipo de informação e o nascimento das redes sociais foram causas para que a cultura popular japonesa voltasse em força ao território português na segunda década do século XXI. As televisões põem no ar novas séries dobradas, começam a aparecer eventos dedicados à cultura japonesa e as editoras ponderam o investimento em traduções de obras literárias japonesas e também em banda desenhada. Todavia, coloca-se uma grande questão: será tarde para que este tipo de cultura se estabeleça em Portugal em língua portuguesa? Mercados como Itália, Espanha, França e Alemanha têm um longo historial de tradução de mangá para as suas línguas nativas.

Bouissou, Pellitteri, Dolle-Weinkauff e Beldi analisaram a situação europeia do consumo de mangá. A Itália encontrava-se no *top* de consumidores até ser ultrapassada pela França no início dos anos 2000, com cerca de 269 novos títulos traduzidos em 2001:

France used to lag behind Italy: until 2000-2001, the total number of new manga titles published each year in Italy was five times higher than in France. But between 2001 and 2005, the offer in France increased by 500 percent. In 2001, 269 new manga and manhwa titles were published; by 2006, the field had expanded considerably: 1,418 new titles included 1,110 manga, about 250 manhwa, and titles from China (1), Singapore (6), Taiwan (1), and India (1). These manga accounted for 44.4 percent of all newly published comics. This now makes France the second largest European manga market, one that could plausibly overtake Italy's soon. (Bouissou, Pellitteri e Dolle-Weinkauff 254)

Com o aumento dos utilizadores de língua inglesa, o mercado dos Estados Unidos da América é, nos dias de hoje, o líder mundial de traduções de banda desenhada japonesa. De acordo com Hays, o número de vendas de mangá nos Estados Unidos da América cresce de ano para ano. Em 2006, o lucro aumentou 140 milhões de dólares, num total de 200 milhões, comparativamente aos 60 milhões lucrados em 2002. A *Viz Media* é, neste momento, a maior editora de mangá fora do Japão, tendo a outra grande editora do ramo, a *Tokyopop*, fechado em abril de 2011. Como afirma a jornalista Heide

MacDonald (Magulick) na sua conta de *twitter*, em outubro de 2017: “In the book channel, Viz is biggest book publisher with 23% market share. DC 14% Marvel 10% other 25%”. A sua força reflete-se em Portugal.

Os consumidores portugueses habituaram-se ao rápido e fácil acesso às traduções americanas e poucos são os que veem de forma positiva as traduções em português europeu, não percebendo a sua necessidade. Poucas são também as traduções de autores japoneses realizadas diretamente da língua japonesa.

No entanto, felizmente, os tradutores de língua japonesa estão a aumentar. Prova disso é o aparecimento de editoras dedicadas exclusivamente à tradução direta, como por exemplo a já mencionada editora *Devir*, que não desistiu de continuar a investir neste mercado e voltou a publicar traduções portuguesas de mangá.

A *JBC Portugal*, editora brasileira que recentemente se estabeleceu em Portugal, começou a publicar igualmente as suas edições em português europeu, com os títulos *Ghost in the Shell* e uma edição definitiva do já publicado título *Akira* (Lusa).

Não existe, todavia, a sensibilidade para a importância deste tipo de tradução realizada com a cultura de chegada em mente. Quero dizer com isto que, quando lemos uma tradução que não é destinada à nossa cultura, perdemos automaticamente alguns dos valores que poderiam enriquecer e aumentar as relações entre a cultura de chegada e a de partida. O consumo de traduções realizadas para o público-alvo de um país diferente do nosso pouco ou nada contribui para o estreitamento da relação entre esse Outro e a cultura portuguesa.

Existe, assim, a necessidade de iniciativas que sensibilizem os consumidores para esta realidade e lhes mostrem que é possível criar pontes entre duas culturas através da tradução. Foi com estas ideias em mente que concebi o presente Trabalho de Projeto como componente não letiva do Mestrado, como já referi.

Como leitora ávida de banda desenhada japonesa, fluente na língua, a trabalhar como tradutora *freelancer* e com trabalhos já publicados, apercebi-me da possibilidade de criar um projeto que me ajudasse a perceber qual o perfil do consumidor português no que toca a este género de banda desenhada: gostos, preferência de leitura (digital ou em papel), percentagem de consumo e opinião sobre traduções diretas da língua japonesa para o português europeu.

Deste conjunto de ideias floresceu o plano de criar a semente de um futuro gabinete de tradução de banda desenhada japonesa, com o objetivo de disponibilizar mais conteúdos ao público português. Muitos, e em número crescente, são os admiradores deste género literário em Portugal. É preciso aproveitar o interesse e mostrar que existem vantagens em investir no nosso mercado.

Nasceu assim o *website Rakeru Traduções – Gabinete de Tradução de Banda Desenhada Japonesa*, com os seguintes objetivos: apresentar o mundo mangá aos portugueses; publicar artigos sobre curiosidades relacionadas com a cultura *pop* e o Japão em geral; perceber o que motiva os leitores a ler mangá, quais os seus interesses e investimento neste tipo de entretenimento, bem como a sua opinião em relação a traduções portuguesas; futuramente, publicar traduções deste tipo de banda desenhada realizadas por mim e destinadas à venda ao público em sistema de *crowdfunding*.

O próximo capítulo focar-se-á na apresentação deste projeto, quais os passos realizados e ainda a concretizar, as dificuldades encontradas, as aprendizagens feitas e as soluções de problemas que foram aparecendo ao longo da sua efetivação. No final, apresentarei uma reflexão sobre qual poderá ser o futuro deste projeto.

3. Fases do projeto

3.1. Passos iniciais, escolha do nome e criação do *website*

A escolha de nome para o projeto de gabinete não foi fácil. A intenção era simbolizar uma ligação entre os dois países, Japão e Portugal, sem esquecer, contudo, a necessidade de mostrar ser este um serviço dedicado à tradução. Nomes como KuroShiro (黒白), preto e branco, ou TraduçõesBD foram ponderados, no entanto apagavam o papel da tradutora tendo em conta o objetivo pretendido com este projeto.

Rakeru (ラケル) é a transliteração do nome Raquel para o silabário japonês *katakana*, alfabeto utilizado para escrita fonética de palavras estrangeiras, como por exemplo a palavra portuguesa *vidro*, que em japonês foi adaptada para *biidoro* (ビードロ), ou *copo*, *koppu* (コップ).



Figura 3. Logótipo de Rakeru Traduções, criado por Rute Saraiva.

Nasceu assim o futuro gabinete de tradução *Rakeru Traduções*. Criei igualmente um logótipo para dar uma imagem de seriedade ao projeto (ver *Figura 3*). O logo representa a imagem de um “R” e de um “T”. A cor roxa foi escolhida pela sua conotação jovial e sonhadora: o mundo da banda desenhada liga-se à imaginação e à criatividade e leva-nos a ter outras visões da realidade. A cor pareceu-me ideal para o público-alvo a atingir.

O primeiro passo de aprendizagem na concretização deste projeto foi ter noções básicas de como criar uma página de Internet. Hoje em dia é cada vez mais fácil criá-las,

havendo sistemas gratuitos ou pagos, dependendo da vontade do utilizador e do investimento que pretende realizar. Para um projeto básico, onde não exista necessidade de grandes funcionalidades, os gratuitos são a melhor escolha. Sem custos, ou mensalidades, quem os utiliza pode criar artigos e páginas, colocar fotografias, entre outras possibilidades. O *WordPress* foi a minha escolha por ser bastante simples, intuitivo e existir uma variedade de opções de *templates* (modelos gráficos de apresentação da página).

O segundo passo foi decidir qual seria o nome do domínio, importante para que não exista hipótese de uso indevido da nossa marca. O domínio implica um custo anual. O escolhido foi www.rakeru.com.

Tendo adquirido um domínio, é necessário encontrar um servidor para alojamento do *website*, servidor esse onde instalei, com ajuda de terceiros, o sistema de publicação *Wordpress*. O processo é um pouco mais complicado e convém ter um conhecimento mais profundo da questão. O *website* foi instalado num servidor da empresa norte-americana *Bluehost*, que se especializa no alojamento de *websites* criados através do sistema *Wordpress*.

Após a conclusão destes primeiros passos, comecei a afinar o aspeto gráfico do *website*, através da personalização do *template* escolhido. Comecei ainda a escrever as páginas e os artigos (ver *Figura 4*).

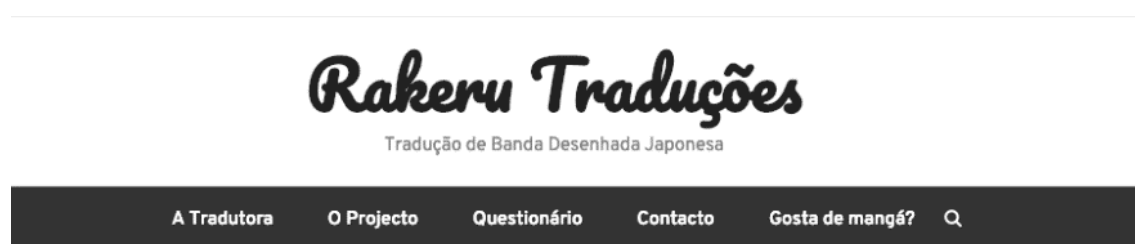


Figura 4. Cabeçalho do site Rakeru Traduções.

Para um fácil entendimento do que é o projeto, criei várias páginas que apresentam não só a pessoa responsável, mas também os objetivos a alcançar, descritos de forma detalhada.

Em 1 de Dezembro de 2018 foi lançado oficialmente o *website Rakeru Traduções*, um local de divulgação da cultura popular japonesa focado na banda desenhada, denominada “mangá” no Ocidente.

3.2. Pesquisa dos gostos e interesses dos leitores

Para compreender os interesses dos leitores, criei um questionário divulgado no *website*. Apresento abaixo as questões contempladas no questionário, as repostas (21 pessoas) e as conclusões.

- “Que idade tens?”

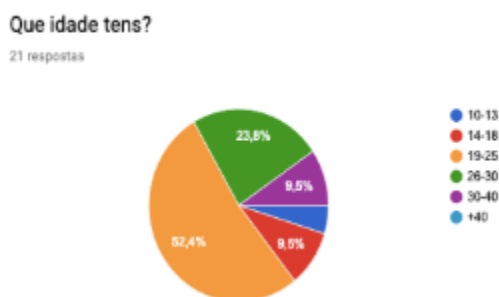


Figura 5. Gráfico referente à questão “Que idade tens?” do questionário.

O gráfico (ver *Figura 5*) apresenta os seguintes resultados: a faixa etária com maior número de consumidores de mangá é a dos 19-25 anos, com 52,4%, seguida da faixa 26-30 anos, com 23,8%.

Estes resultados demonstram que são os jovens, estudantes e/ou recém-trabalhadores, que mais consomem este tipo de entretenimento. Imagino que as razões sejam variadas: não só é um produto cultural consumido, no Ocidente, por jovens, como estes dispõem em geral de mais tempo livre, não tendo ainda obrigações familiares e/ou profissionais, o que lhes permite investir tempo em passatempos ou *hobbies*.

- “Qual o teu sexo?”

Qual o teu sexo?

21 respostas

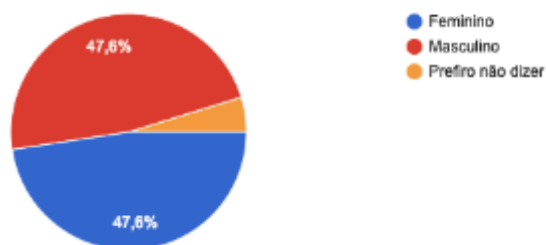


Figura 6. Gráfico referente à questão “Qual o teu sexo?” do questionário.

O gráfico (ver *Figura 6*) mostra um resultado bastante interessante e no qual devem atentar os presentes e futuros investidores em mangá, pese embora o facto de o universo de respostas ao questionário ser limitado a 21 pessoas que se disponibilizaram a responder. Tanto o público feminino como o público masculino apreciam este tipo de banda desenhada, apresentando ambos uma percentagem de 47,6%.

A maior parte da banda desenhada publicada de momento é direccionada para um público masculino, com histórias de ação, aventura e violência — estas podem igualmente ser do gosto do público feminino, mas talvez não sejam as mais convidativas. Acredito, assim, na necessidade de investir em séries potencialmente do agrado do público feminino. A ligação da mangá ao público masculino é uma ideia pré-concebida que tem mudado ao longo dos anos, principalmente com a popularidade crescente das bandas desenhadas americanas e os seus super-heróis.

- “Há quanto tempo lês mangá?”

Há quanto tempo lê mangá?

21 respostas

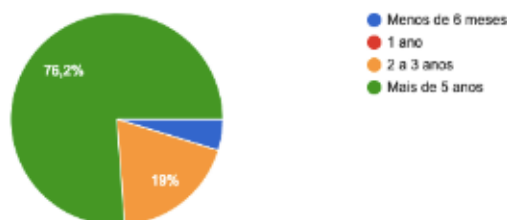


Figura 7. Gráfico referente à questão “Há quanto tempo lê mangá?” do questionário.

Outro resultado bastante interessante pode ser visualizado no gráfico acima apresentado (ver Figura 7). A difusão da mangá em Portugal é um fenómeno que muitos pensam ser recente, mas na realidade não o é. 76,2% dos leitores lê mangá há mais de 5 anos, o que parece indicar que este género de banda desenhada é mais popular do que se pensa, e há mais tempo.

- “Qual, ou quais os teus géneros favoritos de mangá?”

Os resultados em relação a esta questão são bastante variados, o que prova a necessidade de existir uma oferta mais diversificada de títulos. Quanto maior a variedade, maior o número de pessoas que se conseguirá alcançar. Entre as respostas obtidas são referidos desde géneros mais dedicados a adolescentes, *Shounen*⁷ e *Shoujo*,⁸ como a adultos, *Seinen*,⁹ e subgéneros que vão do romance à fantasia, passando pelo desporto, luta, aventura, mistério, entre outros.

- “Qual, ou quais os teus títulos favoritos?”

⁷ Nome dado ao género de banda desenhada direccionado aos jovens do sexo masculino entre os 12 e 18 anos de idade, com temas de aventura e ação.

⁸ Nome dado ao género de banda desenhada direccionado às jovens do sexo feminino entre os 12 e 18 anos de idade, com temas de romance e comédia.

⁹ Nome dado ao género de banda desenhada direccionado ao público adulto, com temas sérios e dramáticos e por vezes violentos.

Os títulos mencionados são variadíssimos — se bem que a maior parte seja referente a obras bastante populares, não só no Japão como no Ocidente. *My Hero Academia*, *Naruto*, *Bleach* e *One Piece* são dos títulos mais citados, tendo os dois primeiros traduções para português europeu. Este resultado demonstra que apostar em séries populares é uma garantia para as editoras, pois dá-lhes a segurança de que serão vendidas. Porém, isso não significa que os compradores queiram unicamente investir neste género de títulos, assunto que será debatido a propósito de uma outra questão.

- “Qual a razão por teres interesse em mangá?”

As repostas obtidas variam entre:

- “Foi um dos meus primeiros contactos com o Japão”;
- “É fácil de ler e interessante”;
- “Já sou fã de *anime*¹⁰ há vários anos e recentemente comecei a gostar muito mais de mangá. Atualmente, tenho andado muito interessado em histórias de samurais e a tentar seguir os mangá mais aclamados ao longo dos anos. Outra razão é querer ver a história completa de alguns *anime* que não são acabados.”;
- “Histórias interessantes, conceitos únicos, personagens cativantes, arte incrível”;
- “A mangá costuma trazer-me felicidade e motivação para nunca desistir nos momentos mais difíceis.”

A ligação cultural faz-se através da banda desenhada ou da animação e, muitas vezes, é a motivação do consumidor. Estas respostas demonstram interesse genuíno de quem lê mangá.

- “Em que línguas costumavas ler mangá?”

¹⁰ Nome dado no Ocidente à animação japonesa.

A língua inglesa foi a que obteve maior número de respostas, cerca de treze e, de seguida, a língua portuguesa, tanto na variante do Brasil como na de Portugal, com doze respostas. O francês obteve uma resposta e o espanhol três, e nenhum dos leitores lê exclusivamente numa só língua.

- “Que título ou série de mangá gostavas que fosse traduzido/a para português europeu?”

As respostas recebidas foram variadas, desde a sugestão de títulos clássicos, como *Urusei Yatsura*, de Rumiko Takahashi, *Hajime no Ippo* e *Morikawa George*, até à de títulos mais recentes, havendo também a registar a menção de traduções de títulos *shoujo*. Houve igualmente quem respondesse que não gostava nem de traduções portuguesas nem de dobragens.

- “Estarias disposto a ajudar monetariamente um projeto de *crowdfunding* caso permitisse que a tua série favorita fosse traduzida para português europeu?”

Estarias disposto a ajudar monetariamente um projeto de crowdfunding caso permitisse que a tua série favorita fosse traduzida para português europeu?

21 respostas

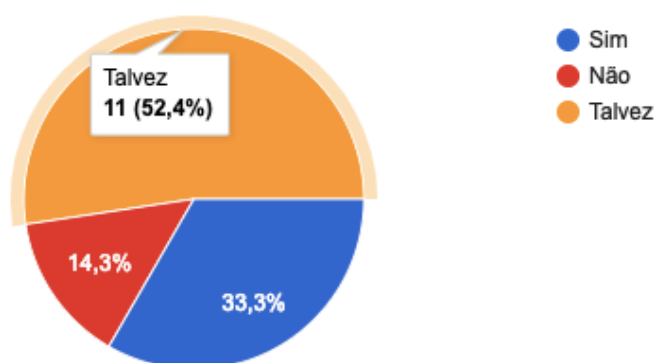


Figura 8. Gráfico referente à questão de sistema *crowdfunding* do questionário.

Este resultado (ver *Figura 8*) é bastante animador, se bem que reflita reticências quanto à aposta num projeto como este, caso não venha a ser feito com objetivos claros e concisos. O sistema de *crowdfunding* pode ser uma alternativa para conseguir trazer mais títulos de mangá para Portugal.

- “Estarias disposto a pagar todas as semanas por um capítulo traduzido, ou preferes ter de imediato todo o volume traduzido?”

Esta questão levanta pontos interessantes. Se analisarmos as respostas dadas, perceberemos o porquê:

- “Todo o volume traduzido”.
- “Eu não tenho dinheiro para pagar, então não estou disposta”.
- “Não estaria disposta a pagar nada por uma coisa que tenho na Internet sem ter que pagar”.
- “Preferia um serviço do género da Netflix, mas com mangás. Ou seja, uma mensalidade dava direito a vários mangás traduzidos em formato digital.”
- “No formato de revista semanal, como é o caso das revistas de manga japonesas, estaria. Caso fosse grande fã da obra consideraria comprar o volume completo mais tarde, para colecionar. Existia uma versão oficial da *shounen jump* em inglês antigamente, mas passou para formato digital e fora da América não era possível ter acesso. Apesar de ser uma edição mensal era algo em que não me tinha importado de continuar a investir o meu dinheiro (5€ por mês)”.

Em primeiro lugar existe divergência de opiniões: há pessoas que preferem o volume todo, outras preferem não pagar. Infelizmente, a Internet dá acesso a muitos conteúdos cujo consumo gratuito é ilegal. Muitos são os *sites* onde são publicadas traduções ilegais, realizadas por fãs, que permitem o rápido e fácil acesso, de forma gratuita, a títulos que não têm tradução oficial e a alguns que têm tradução oficial.

A luta constante pelos direitos de autor também se verifica no mundo mangá, sendo talvez um dos meios de entretenimento em que se regista maior taxa de

criminalidade. As consequências refletem-se nos leitores, que acabam por preferir o consumo gratuito, não se importando com a qualidade das traduções oferecidas — estas não são feitas por profissionais, não têm qualquer tipo de controlo, e são realizadas por quem pouco domina a língua de partida e a de chegada. Mas são gratuitas...

Tal como mencionado na primeira questão deste questionário, a maior parte dos leitores é ainda jovem, dependente dos seus encarregados de educação e sem rendimento próprio. Ter o volume completo ou ser dividido por capítulos não é, de todo, um fator importante.

Sugestões como serviços do género Netflix, ou uma revista semanal, demonstram que existe alguma maturidade e desejo de apoiar os criadores e as suas editoras, o que se conjuga com a questão seguinte.

- “Qual a tua opinião sobre o formato digital? Se isso te permitisse ter acesso mais rápido ao capítulo ou volume traduzido, estarias disposto a pagar?”

Analisemos as seguintes respostas:

- “Eu não posso contribuir com muito e já leio muitos mangá em inglês, mas se este projeto permitir aumentar o interesse em mangá em Portugal, estou 100% disposto a contribuir como puder.”
- “Prefiro formato físico, porém não me importava nada de ter uma *Shonen Jump* semanal digital só para acompanhar por capítulos, para depois comprar os volumes físicos de qualquer maneira.”

O formato digital é uma solução para conseguir baixar os altos custos envolvidos na tradução e edição dos volumes e que cada vez tem mais adesão a nível mundial, principalmente no Japão, onde existem muitas aplicações móveis que permitem a leitura dos nossos títulos favoritos de forma imediata, a um preço mais baixo que as edições físicas e sem ocupar espaço físico, o que é uma vantagem tendo em conta o estilo de vida dos japoneses.

Em Portugal, a opinião sobre o digital é um pouco diferente, visto que a maior parte das pessoas prefere sentir o objeto livro nas suas mãos. Contudo, é importante saber e perceber que, mesmo assim, estão dispostas a apoiar edições eletrónicas, se tal levar ao aumento do interesse pela mangá em Portugal. Esta poderá ser uma forma de combate à pirataria, o que se pode comprovar pelo lançamento da mais recente plataforma digital lançada pela *Viz Media*, que permite aos seus utilizadores terem acesso à revista *Shounen Jump*, traduzida na sua totalidade para inglês, com a mesma data de lançamento e capítulos.

3.3. Aprendizagem do processo de tradução de banda desenhada japonesa

A tradução de banda desenhada tem exigências que a distinguem de outros tipos de tradução. Ao nível das ferramentas CAT, tão importantes na tradução técnica, são necessários programas próprios para a realização de determinadas operações. Não existem programas específicos para a tradução de banda desenhada, em que é preciso fazer a limpeza das páginas, a manipulação de imagens e a inserção de texto para conseguir realizar uma tradução de qualidade.

Como tradutora *freelancer* de mangá, o meu trabalho limita-se à tradução de diálogos e de onomatopeias. Todavia, existe toda uma equipa que trabalha até o produto estar terminado. Para além do tradutor, a equipa inclui o editor, o revisor, o adaptador gráfico, o responsável pelo tratamento da imagem e o legendador, aquele que copia a tradução e a edita diretamente no ficheiro de paginação.

De forma a perceber melhor todo o processo de tradução de mangá, apresento abaixo um questionário que enviei à Editora Devir Portugal, sobre os passos necessários desde a entrega da tradução por parte do tradutor até à impressão do livro traduzido.

Editora Devir Portugal

P: Após conseguirem ter os direitos de cada título ou série, gostaria de saber (caso seja possível facultarem-me essa informação) como é realizado o processo de tradução, como por exemplo:

P: Em que formato vos é enviado o volume a traduzir?

R: Os volumes são enviados em japonês?

P: Quais as ferramentas utilizadas para a edição das páginas (limpeza, colocação da tradução portuguesa, etc.)?

R: Usamos os programas da Adobe, Photoshop, Indesign e por vezes Illustrator.

P: Quais outros procedimentos necessários até conseguirem o produto final?

1º: Tradução

2º: Limpeza de imagens

3º: Paginação

4º Revisão da tradução

5º: Correção de erros da tradutora

6º: Revisão final de texto e gráfica

7º: Preparação de ficheiros para a gráfica

P: Como é realizada a impressão dos volumes?

R: A gráfica recebe os ficheiros para impressão, vemos uma prova digital antes de imprimir e depois os livros são impressos em off-set.

No final do processo, e depois de secarem, são encapados.

Os volumes de mangá a ser traduzidos são enviados aos tradutores para que eles possam começar, desde logo, a trabalhar. A peculiaridade deste tipo de tradução é o facto de não se tratar de texto corrido, mas sim de uma história desenhada em quadradinhos, onde as personagens comunicam através dos chamados balões de fala. Todos os sons descritos são também traduzidos, tal como placas, quadros, enfim, tudo o que seja traduzível.

Vejamos o seguinte exemplo (ver *Figura 9*):



Figura 9 – Página do mangá *Tokyo Ghoul Re*, Volume 2, edição japonesa.

Como se pode verificar, não só existe texto dentro de balões como fora deles, representando as chamadas 擬音 (*gion*), ou onomatopeias, uma característica muito importante neste tipo de banda desenhada. O trabalho do tradutor é traduzir desde as falas a estes pequenos sons, o que não é tarefa fácil.

A ferramenta de escrita utilizada é, geralmente, o Microsoft Word, e é necessário da parte do tradutor dar instruções ao responsável pela legendagem e ao tratador de imagem, de forma a que estes consigam modificar o texto de forma correta.

A leitura de mangá é feita da direita para a esquerda, o oposto da ocidental, e de cima para baixo.

A formatação ideal, aquando da tradução, será:

Pág. X.

Quadrado 1

(som)

Quadrado 2

Balão 1

Balão 2

Balão 3

Balão 4

Balão 5

Balão 6

Quadrado 3

(som)

Balão 1

Quadrado 4

Balão 1

Quadrado 5

(som)

Balão 1

Balão 2

Balão 3

Quadrado 6

Balão 1

Balão 2

Balão 3

Balão 4

Quadrado 7

(som)

Balão 1

Quadrado 8

(som)

Balão 1

Existem outras formas de fazer esta esquematização — dependerá do modo como o tradutor trabalha. O mais importante é tornar a transcrição de texto legível, tendo em conta que o tradutor é o único com conhecimento da língua de partida.

O segundo passo — o tratamento de imagem — é realizado através de programas como o Adobe Photoshop, o Indesign e Illustrator, ferramentas de topo para a realização deste tipo de tarefa.

Após a tradução ter sido inserida nas páginas, é enviado um documento em formato PDF ao tradutor, para que este possa verificar se existem erros de tradução ou transcrição, ou até falta de texto. No final, volta novamente a ser enviado para a editora para devida correção.

É então enviado para gráfica, para impressão, e depois vendido ao público.

Parece um processo bastante simples; contudo, na prática, percebemos quão complexa é a tradução de banda desenhada, em especial mangá.

Para se perceber melhor todos os passos da tradução, irei em seguida descrever em detalhe o processo de escolha e tradução da obra *Magical Mirage*, mangá escrito por um ilustrador amador que deu permissão para que pudesse ser usado neste Trabalho de Projeto. No caso, a tradução fez-se na direção inglês → português, por razões que passarei a explicar.

3.4. Tradução de *Magical Mirage* de António Lopes

3.4.1. Contacto com editoras japonesas de mangá

A quarta fase do meu projeto implicava escolher uma obra de mangá para traduzir e posteriormente vender, através do *website*. Para tal, a primeira estratégia usada foi o contacto com editoras japonesas.

Conseguir criar contactos com editoras não é, de forma alguma, fácil; e é ainda mais difícil quando estamos perante dois sistemas culturais, sociais e económicos bastante diferentes um do outro.

Desconhecendo a maneira de entrar em contacto com editoras japonesas, num questionário enviado à Editora Devir Portugal foi perguntado qual a melhor abordagem a adotar. Foram estas as respostas:

P: Como é feito o contacto entre a vossa Editora e as editoras japonesas? Por e-mail, por correio? E qual o critério de avaliação na decisão de qual a editora a contactar?

R: Inicialmente em feiras do livro. Atualmente por e-mail e correio. Critérios de qualidade das histórias e desenho de livros de editoras que possamos achar adequados para o público português.

P: Caso não seja informação confidencial, gostaria de saber quais os procedimentos necessários para adquirir os direitos de tradução e como entram em acordo com as editoras.

R: Sim, esta informação é confidencial. Normalmente os contactos são feitos e depois procede-se à negociação dos direitos.

Como seria de esperar, devido à dificuldade em conseguir adquirir os direitos de autor esta informação não foi facultada. Assim, foi necessário encontrar um outro método de contacto. Desde o início que a probabilidade de este passo ter sucesso era bastante baixa e posso desde já afirmar que não obtive qualquer resposta, da parte das editoras, aos contactos que foram realizados, por duas razões.

Primeiro, porque o contacto poderá não ter sido o mais adequado, ou ideal, para este tipo de negociação. A falta de experiência teve grande impacto neste resultado negativo, certamente. Em segundo lugar, por não ser um contacto da iniciativa de uma editora, e sim de um particular, o que poderá ter levado a que não fosse visto como sério. Mesmo não tendo tido um resultado positivo, tal não significa que deixem de existir outras opções, ou formas de contacto. A flexibilidade é bastante importante nestas situações, tal como a perseverança.

Escolhidas as editoras a sondar, fiz o contacto através de carta, por aconselhamento de um nativo japonês, que apontou a originalidade e a criatividade como formas de chamar a atenção para a situação. As editoras contactadas promovem géneros diferentes de mangá que ainda não se encontram traduzidos em Portugal. Em conjunto foi enviada uma amostra de tradução.

A carta enviada foi a seguinte:

講談社御中

書籍第一販売部 国際ライツ事業部

ご担当者様

初めてお便りさせていただきます。

ポルトガル人の翻訳家のラケル・サライヴァと申します。日本語とポルトガル語の翻訳をしております。

近年特にポルトガルで漫画の消費市場は急激に増えてきております。漫画の面白さと楽しさを分かっている若者が増えているためポルトガルの出版社は漫画の翻訳に興味を持ち、ポルトガル語で翻訳されている漫画もようやく増えてきております。

例えば、私は Editora Devir Portugal から出版されている『ナルト』を翻訳させて頂いております。とても光栄な仕事です。

しかし、ポルトガル語で翻訳されている漫画は少年漫画だけという現状です。漫画といえば様々なカテゴリーがあるのに現在は人気のある少年漫画しか翻訳されていません。

ポルトガルでもカードキャプターさくらやセーラームーンはとても人気がある作品です。

日本の漫画が大好きな私には懂れている作品ばかりです。そのため、これらの素晴らしい作品をも自分の言語に翻訳される時が来るはずだと思っています。そして、この仕事をぜひやらせて頂きたいと思いお便りしております。

チャンスを与えて頂けましたら大変嬉しく思います。

全力で翻訳させていただきます。

是非、宜しく願い申し上げます。

Tradução:

(nome da editora)

(nome do departamento)

Ao responsável,

O meu nome é Ana Raquel Saraiva Godinho, tradutora residente em Portugal. Realizo traduções de japonês para português.

Nos últimos anos o consumo de mangá tem aumentado rapidamente em Portugal. Cada vez são mais os jovens interessados no divertido mundo de mangá e, conseqüentemente, tem aumentado o número de editoras que traduzem este género de banda desenhada em Portugal.

Eu, por exemplo, trabalho com a Editora Devir Portugal, estando a traduzir a popular série de nome *Naruto*. Um trabalho do qual tenho bastante orgulho.

Todavia, apenas se tem traduzido mangá do género *Shounen*.

Em Portugal, títulos populares como *Cardcaptor Sakura* e *Sailor Moon* são também conhecidos e apreciados.

Muito dos mangá que aprecio são da vossa autoria. E, por isso, gostaria que eles fossem também traduzidos e apresentados no meu país.

Por essa razão entro em contacto convosco. Concedam-me a possibilidade de poder traduzir as vossas séries.

Darei o meu melhor.

Espero que tenham em atenção este meu contacto.

Não houve qualquer resposta da parte das editoras às quais a carta foi enviada. Este contacto foi igualmente reforçado por e-mail, o que, infelizmente, também não teve sucesso. Perante tal situação, foi necessário pensar numa alternativa.

A primeira solução foi tentar contactar autores de mangá diretamente. Foi-me, contudo, explicado que, por muito que tenham interesse em que as suas obras sejam traduzidas para um vasto número de línguas, a decisão final não cabe aos autores, mas sim às editoras responsáveis. Como tradutora *freelancer*, seria difícil conseguir negociar um contrato que permitisse realizar as traduções pretendidas.

A partir deste momento foi necessário pensar “fora da caixa”.

Se não existia a possibilidade de conseguir um contrato direto com as editoras, nem com os autores japoneses, era necessário encontrar um título que não estivesse abrangido por direitos de autor (por exemplo, um título mais antigo). Após investigação, não foi encontrado qualquer título mangá sem proteção de direitos de autor. Esgotado este caminho, houve então necessidade de mudar de estratégia.

Visto ser tão difícil para um pequeno gabinete conseguir, por si só, ser atrativo para os grandes autores, ponderei a alternativa de criar uma parceria com as editoras já existentes, de forma a aumentar a probabilidade de aceitação, ou virar o foco para criadores amadores, japoneses ou portugueses, que não tivessem qualquer contrato com editoras e gostassem de ver o seu trabalho traduzido e vendido nos mercados internacionais.

Depois de muitas mensagens trocadas, consegui a permissão de um autor de banda desenhada português, António Lopes, cujo desenho se enquadra no estilo mangá, que criou um capítulo para um futuro volume, como projeto final de mestrado da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto. A próxima secção debruçar-se-á sobre o processo de tradução do seu trabalho, *Magical Mirage*, uma história passada num mundo de fantasia, com fortes influências do estilo anos 80/90 de desenho de mangá japonês. Escrito em inglês, foi traduzido para português e japonês, pois a intenção do autor é conseguir chegar também a este mercado e testar a potencialidade dos autores portugueses em território nipónico.

Verificou-se, assim, uma reviravolta no objetivo inicial deste Trabalho de Projeto. Como não foi possível conseguir contratos com editoras japonesas, foquei-me nos

desenhadores amadores de mangá nacionais, e não só, que pretendam ter o seu trabalho publicado internacionalmente. O gabinete não deixa de estar centrado na tradução de banda desenhada japonesa e poderá dar apoio ao lançamento de jovens autores, para que venham a ser conhecidos por esse mundo fora. O gabinete poderá não só vir a crescer como gabinete de tradução, como chamar a atenção de grandes editoras e, futuramente, talvez até surja a possibilidade de conseguir trazer novos títulos a traduzir para o mercado nacional.

Para além da tradução e divulgação através do *site*, com possível venda por *crowdfunding*, julgo que será importante estabelecer uma parceria com uma editora. Foi assim enviada uma proposta por e-mail à Editora Devir Portugal, a sugerir uma parceria que ajudasse não só a promover autores nacionais, mas também a aumentar a rede de contactos, com vista a fomentar e desenvolver o mercado de mangá em Portugal. Até à data, ainda não foi obtida qualquer resposta.

3.4.2. Contacto com criador de mangá

O contacto com o criador de *Magical Mirage* foi fiel ao próprio título da obra: um “milagre” que permitiu trazer para este projeto uma tradução de banda desenhada estilo mangá sem infringir qualquer lei em termos de direitos de autor.

Após o insucesso dos contactos com as editoras e criadores independentes no Japão, decidi abordar aqueles que fazem crescer a popularidade do entretenimento japonês em Portugal: os fãs. Muitos são os artistas portugueses que ambicionam entrar no mundo do entretenimento japonês, tanto em termos de animação como de banda desenhada; felizmente, estando eu no meio há bastantes anos, tinha uma lista de conhecidos a contactar.

Realizei um trabalho típico de uma editora: avaliação de material para perceber qual estaria mais alinhado com os interesses do público-alvo. O contacto com António Lopes fez-se através de terceiros. Inicialmente planeei convidar uma artista amadora que conheço pessoalmente, com um estilo de desenho tipicamente japonês, mas cuja obra é mais virada para o público infantil. Propus-lhe a criação de um pequeno trabalho em estilo mangá, que pudesse ser incluído neste Projeto. Infelizmente, tal não foi

possível devido a razões pessoais da artista. Contudo, ela conhecia alguém que tinha desenhado e escrito um capítulo com os requisitos pretendidos, pondo-me de imediato em contacto com o autor em questão.

Foi por esta via que consegui propor a António Lopes a utilização da sua obra, *Magical Mirage* (ver *Figura 10* e *Figura 11*), para apresentá-la neste Projeto. Foi usada igualmente como exemplo de tradução, havendo a possibilidade, se se chegar a acordo, de comercializar o seu trabalho através do *website* criado.



Figuras 10 e 11. Magical Mirage, por António Lopes.



António Lopes é um amante de banda desenhada japonesa que dedicou o seu projeto final de conclusão de mestrado na Faculdade de Belas Artes do Porto à realização deste trabalho amador de banda desenhada ao estilo japonês. O autor decidiu optar pela língua inglesa porque, futuramente, ambiciona publicar e vender o seu trabalho a um público mais vasto, e porque este tipo de banda desenhada é mais aceite no estrangeiro que em Portugal no que toca à publicação.

António Lopes pretende igualmente publicar o seu trabalho junto do público japonês. Por essa razão, sugeri-lhe uma tradução para língua japonesa, que eu própria

concretizei. Porém, devido a esta não ser a área de especialização do presente mestrado, não será apresentada neste Projeto. Apenas será analisada a tradução de inglês para português, explicando as particularidades da tradução de mangá, os aspetos a ter em atenção, e quais as estratégias de tradução utilizadas na sua realização. A tradução está incluída nos anexos.

3.4.3. Apresentação da obra



Figura 12. Página do primeiro capítulo de *Magical Mirage*, desenhado por António Lopes.

Magical Mirage (ver Figura 12) conta a história de um pequeno bruxo, de nome Stern, de origens alemãs, que parte em busca de aventuras na companhia da sua Tia Gretel, numa viagem de comboio multidimensional. Contudo, devido a um infeliz incidente, os seus caminhos separam-se e Stern é encontrado por três rapazes bruxos, Lune, o herdeiro dos Diamantes, de origem francesa, Arthur, o herdeiro de Copas, de origem irlandesa, e Ashar, o herdeiro da Lua, de origem indiana, que, tal como ele, haviam caído numa dimensão diferente, não sabendo onde se encontram.

Enquanto exploram o que os rodeia, recebem uma visita inesperada de três velhas bruxas, avós dos três rapazes. Estas revelam a existência de uma esfera mágica, *Magical Mirage*, que contém um grande poder. A missão dos quatro pequenos bruxos será encontrá-la e protegê-la. São assim enviados pelas suas avós para um novo local, igualmente desconhecido. Todavia, enquanto caem e temem a morte, são salvos pelo poder misterioso de Stern, o herdeiro das Estrelas.

A salvo, Lune, Arthur e Ashar apercebem-se da falta de Stern e vão à sua procura. Este, que se encontra numa sala separada, é chamado por um poder desconhecido. Inconscientemente, ativa-o e, no momento em que os restantes três bruxos se reencontram com ele, são envoltos por uma luminosidade cega, ao mesmo tempo que palavras desconhecidas pairam no ar — com o poder das suas gemas, as suas roupas transformam-se e os seus poderes revelam-se. No entanto, Stern perde a consciência.

Qual o destino que espera estes quatro bruxos? E qual a razão do poder superior de Stern?

3.4.4. Processo de tradução, passo a passo

É difícil ser-se tradutor especializado em banda desenhada. Escasseia a formação na área e o mercado, como constata Silva, dá preferência ao tradutor multifacetado, que trabalha diferentes tipos de texto:

(...) há ainda uma escassez na oferta, relativamente a formadores, cursos, colóquios e conferências na área da tradução de banda desenhada e é por este efeito dominó que não existem também profissionais especializados apenas em tradução de banda desenhada. A procura no mercado português é representativa da falta de especialistas pois as empresas preferem um profissional mais multifacetado do que especializado, como se pode ver nas ofertas de emprego em geral. (Silva 18)

As dissertações, relatórios de estágio e trabalhos de projeto realizados no âmbito de um Mestrado em Tradução proporcionam uma oportunidade de familiarização com este tipo de tradução, ou o aprofundamento de conhecimentos prévios, que poderão vir a ser úteis profissionalmente. A componente não letiva do Mestrado possibilita igualmente, como no caso vertente, conceber a criação de um gabinete dedicado a uma

área específica e que dê um contributo para que, no futuro, tradutores interessados em banda desenhada japonesa encontrem uma empresa especializada, com a qual possam colaborar. O processo de tradução deste tipo de obras reveste-se de particularidades que passo a descrever.

Em primeiro lugar, foi preciso proceder à limpeza das páginas antes de iniciar a tradução. Como é um processo demorado e que requer alguma experiência, houve necessidade de realizar uma pequena investigação através de tutoriais encontrados em fóruns ou páginas na Internet, por exemplo Getexcellent ().

Um dos primeiros obstáculos foi encontrar um programa alternativo ao *Adobe Photoshop*, para evitar o pagamento da licença avultada deste último. Como não existia necessidade de adquirir o programa, procurei alternativas gratuitas que permitissem realizar manipulação de imagem com a mesma qualidade que o *Adobe Photoshop* proporciona. Para estes casos uma escolha acertada poderá ser *Gimp*, um programa gratuito que possui quase todas as funcionalidades e é bastante fácil de utilizar, mesmo para quem é inexperiente.

Aquando da limpeza das páginas, apaga-se todo o texto que será traduzido. As imagens seguintes mostram a página original e a página limpa (ver *Figura 13* e *Figura 14*):



Figuras 13 e 14. À esquerda apresenta-se a página original. À direita apresenta-se a página limpa.

Não só os balões de fala foram limpos, como também se pode verificar a modificação da palavra “yawn”, que em português poderá ser traduzida por “uaaa”, caso seja vista como interjeição, ou por “bocejo”, caso seja vista como um substantivo. A decisão de tradução cabe à editora, dependendo do propósito desejado. Geralmente, em banda desenhada traduzida para português são poucas as vezes em que se utiliza substantivos em forma de onomatopeia, por isso, neste caso, decidi optar por uma palavra sonora, em vez da tradução literal. Gyllenfjell refere-se à técnica de utilização de um substantivo como substituto de uma onomatopeia:

This category is for the translation of source language onomatopoeia and mimetic words by using target language nouns. The word used in translation was categorized as a noun according to the definition of dictionary.com. Some words may also be onomatopoeia, sound imitating words, but not necessarily. (Gyllenfjell 13)

A onomatopeia do galo teria de ser igualmente modificada, contudo, devido à falta de aptidão técnica para conseguir fazer um trabalho de qualidade, foi tomada a decisão de deixar como no original. Zanettin chama precisamente a atenção para as manipulações que a tradução de banda desenhada implica, não só a nível textual, mas gráfico:

When comics are published in translation they are often manipulated at both textual and pictorial level. Such modifications may range from the omission of panels, or even pages, to the retouching or redrawing of (part of) the layout and content. Furthermore, images are not universally perceived to have the same meaning, since nonverbal signs are as culturebound as verbal signs. (Zanettin 39)

O ponto seguinte a ser salientado diz respeito ao sentido de leitura do mangá, desenhado para obedecer às regras japonesas de leitura:

Barbieri (2004) argues that this ‘philological’ approach can in fact alter the perception of manga by Western readers. Images are not symmetrical, and the disposition of bodily masses on the panel affects their interpretation, which is often culture-specific. For instance, while in the Western figurative tradition a movement is perceived as fluent and effortless if going from left to right and as difficult if going in the opposite direction, the reverse is true in the Japanese figurative tradition. Thus, ‘reading’ the images in the ‘original’ direction (from right to left) not only conflicts with the direction in which the words are read (from left to right), but alters the perception of the stream of actions portrayed. (Zanettin 22)

Tal como Zanettin observa, mudar a direção de leitura seria complicado, por alterar a perceção das ações representadas. Ou seja, as imagens sofreriam uma mudança “em espelho”, o que tornaria difícil o seguimento da história. No verbete “Comics”, Zanettin desenvolve este aspeto:

The prevailing norm for Japanese comics published in translation now seems to be to retain the original right to left reading direction, a strategy favoured by fans of Japanese pop ACG (anime-comics-games) subculture. Not only does the reading of words conflict with the reading of images in this case, but their interpretation is also filtered through culture-specific ways of reading visual signs such as the direction of movement and the disposition of bodily masses in a panel (Barbieri 2004). When translated manga are instead published as mirror images to conform to Western reading habits, they entail changes in asymmetry (e.g. left rather than right handedness). (Zanettin 40)

Por este motivo, a direção de leitura foi mantida igual à original, mesmo tendo sido escrita originalmente em inglês. O objetivo é sensibilizar o leitor para a direção típica de leitura japonesa.

Para evitar confusões da parte do leitor quanto ao sentido da leitura, é comum existirem páginas que sensibilizam para esta questão (ver *Figura 15* e *Figura 16*).



Figuras 15 e 16. À esquerda apresenta-se a página original, à direita a página traduzida.

O passo seguinte foi a realização da tradução. Como tradutora independente, todas as decisões tomadas são da minha responsabilidade; se estivesse a trabalhar para uma editora, seria esta a responsável.

Quanto aos elementos a analisar em tradução de banda desenhada, Zanettin, remetendo para Kaindl (), diz que este autor os divide em *sinais tipográficos*, como a fonte, o tamanho, o formato e a configuração, *sinais de imagem*, como as ações, perspectivas e cores, e *sinais linguísticos*, como os títulos, os diálogos, narração ou onomatopeias:

Kaindl (1999) proposes a taxonomy of elements which may be usefully adopted in the analysis of comics in translation: typographical signs (font type and size, layout, format), pictorial signs (colours, action lines, vignettes, perspective), and linguistic signs (titles, inscriptions, dialogues, onomatopoeias, narration). All of these may be subjected to different STRATEGIES of 'translation', such as replacement, subtraction, addition, retention, etc. (Zanettin 40)

Técnicas como decalque, transposição, modulação e adaptação, ou a estratégia da domesticação, poderão ser utilizadas neste género de tradução.

If translated comics are understood as commercial products and textual artefacts in which 'translation' in the sense of 'replacement of strings of natural language' is only one component of the process, the publication of a comic in translation may be regarded as a form of localization. (Zanettin 40)

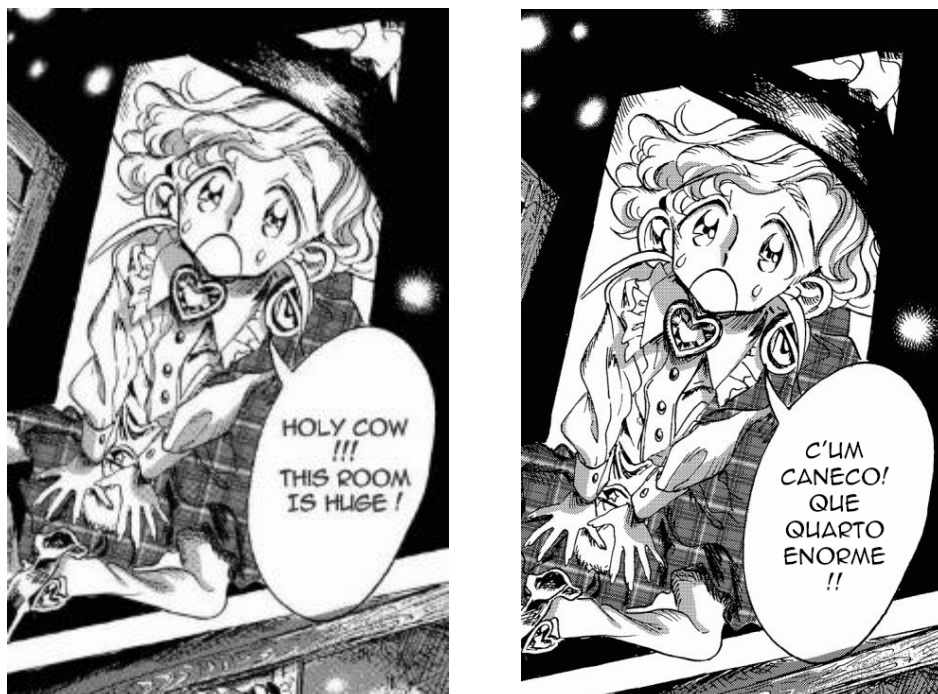
Como afirma Orchard, a adaptação, bem como a localização, são também recursos a considerar:

Localisation means that you take something in the original text and change it so that it is meaningful in the target market. Currency and weights and measures are just some of the areas that need to be localised.

However, a simple localisation on its own won't necessarily make the text meaningful in your target country. You then need to carry out the adaptation step to ensure that it makes sense for your intended audience. (Orchard)

Um texto de partida pode estar recheado de marcadores culturais, os quais poderão não ser perceptíveis na cultura de chegada. Falando do caso da banda desenhada, fazer “apenas” uma tradução pode não ser suficientemente apelativo para

o público-alvo, afirmando-se necessário existir uma adaptação aos costumes e hábitos da cultura de chegada. Vejamos o seguinte exemplo (ver *Figura 17* e *Figura 18*):



Figuras 17 e 18. À direita apresenta-se o texto original, à esquerda apresenta-se o texto traduzido.

As expressões idiomáticas são um dos casos de localização de texto. A expressão inglesa “Holy Cow”, traduzida literalmente para o português, ficaria “Santa Vaca!”, expressão que não é conhecida e muito menos utilizada em Portugal. Foi assim necessário localizar e adaptar esta expressão para “C’um caneco!”, por ser esta usada em linguagem vernacular e por se tratar de uma personagem adolescente.

A multiculturalidade é também uma questão importante neste trabalho, devido ao facto de o autor querer que esta estivesse presente na sua obra. As personagens principais da história são de diferentes nacionalidades, nomeadamente Alemanha, França, Irlanda e Índia, o que pode ser constatado nas diversas formas de falar e de agir. Por essa razão, e para dar a noção ao leitor de que a banda desenhada pode ser um

veículo de diálogo entre culturas, foi tomada a decisão de não traduzir a forma como cada personagem chama a sua avó (ver *Figura 19*).



Figura 19 – O multiculturalismo presente na obra Magical Mirage.

Nestas situações, o tradutor pode optar pela estratégia do uso de “notas de tradutor”, de modo a proporcionar um contexto o leitor, neste caso dizendo a qual língua pertence cada palavra.

Um tradutor tem a liberdade de tomar estas decisões, pois desempenha o papel de agente cultural que interliga culturas e as expõe aos seus leitores:

Translation has always been a way to communicate for people from different cultures and with different backgrounds. However, translation is not only useful to this purpose: it also creates a **relationship between cultures** in a cosmopolitan world. Indeed, it is the translator's responsibility to make the transition from one culture to another while enriching his translation with reference points and context, thus giving it a high quality and relevance. (Gomez)

Existem outros problemas na tradução de mangá quando este é traduzido a partir da língua japonesa. Todavia, como *Magical Mirage* foi criado por um português, mesmo que as influências sejam visíveis, esta obra não apresenta a complexidade das

criações e linguagem japonesas, para além de ter sido concebida tendo em vista o público ocidental. Menciono abaixo alguns, não sendo possível apresentar exemplos práticos, por serem inexistentes na obra traduzida para este Projeto.

3.5. Problemas comuns na tradução de mangá japonesa

3.5.1. Ateji

Ateji são palavras escritas em *Kanji* mas que podem ter um significado diferente do sentido mais comum, graças a um jogo de palavras que empresta novos significados. Utiliza-se o sistema *furigana*,¹¹ criando um significado mais profundo da palavra:

Ateji is a wordplay technique particular to the Japanese language – a method of pairing kanji (Chinese characters) and furigana (reading of said Kanji) so that they may have meanings which differ from their standard usage. This adds a hidden layer of translation to the text, even within the Japanese language. A single word is instantly given multiple meanings aside from the literal definition and certain moods, themes, or other elements can be injected into the text. Not only are you able to use a self-contained ateji phrase in this way, but the technique extends to chains of ateji words in a scene which when approached as a whole can give the text even further depth. (Komatachia)

Este é um aspeto que o tradutor terá de ter em atenção aquando da escolha da tradução.

In ateji, the kanji represents the meaning or concept behind the word, while the furigana denotes how it is meant to be read. These ateji are employed in creative and strategic ways by manga writers to seamlessly add layers of meaning to the dialogue, furthering story and character development and creating deep and complex worlds within the stories. (Lewis)

¹¹ Forma de escrita que permite ao leitor perceber a leitura correta do *kanji*, escrita por cima deste. Muito utilizada em textos e livros dirigidos a crianças ou a alunos da língua japonesa.

Lewis dá um exemplo explicativo: a palavra ^{こころ}記憶, cuja leitura do *Kanji* seria [kioku], “memória”, se tiver escrita por cima, em *furigana*, a palavra こころ (em português, “coração” ou “alma”), ganha um significado para além do inicial.

3.5.2. Ambiguidade

A língua japonesa pode ser caracterizada como ambígua, pois não necessita que o sujeito esteja presente nas frases. O significado é muitas vezes entendido através do contexto do tópico ou da situação. A falta de género nas palavras também pode criar confusões. Por isso, é bastante importante que o tradutor entenda o contexto, por forma a não cometer erros.

Japanese is a language with a lot of room for ambiguity, forcing the reader or listener to assume or read between the lines. This category is for problems occurring when that ambiguity impedes the translation process. An example would be the ease with which gender neutrality is kept in Japanese yet the same cannot be said about English. (Gyllenfjell 11)

3.5.3. Palavras miméticas ou imitação de sons

Não são onomatopeias, mas uma forma de representar emoções e estados de espírito das personagens. São uma das maiores dificuldades do tradutor, devido a não existir uma correspondência para qualquer outra língua. É uma característica muito particular da língua japonesa.

Japanese onomatopoeia and mimetic words have particular forms, by which they can normally be distinguished. In general, there is a “core sound” which consists of two syllables and indicates the basic meaning of the expression. From this “core sound”, various forms of onomatopoeia and mimetic words can be developed to express subtle differences between similar sounds, states, etc. (Inose 100)

3.5.4. Registo linguístico

Uma das características mais importantes da língua japonesa são os registos de língua. Estes mudam conforme o estatuto, hierarquia social e idade. O local e o ouvinte são bastante importantes para se perceber qual o registo mais adequado a cada situação, pois se o tradutor quer adaptar o registo à língua de chegada, tem de ter em conta a grande variação linguística que existe, desde o registo de formalidade muito acentuada até à informalidade. Existem outras formas e jeitos de falar em personagens mais jovens ou mais idosas.

3.6. Conclusão da Tradução

O passo final será, assim que concluída e corrigida a tradução, torná-la acessível ao público, em formato impresso ou digital, decisão que tem de ser discutida com o criador. No âmbito deste projeto a escolha ideal seria colocá-la à venda em formato digital através de *crowdfunding*, abrindo assim caminho ao aparecimento de outras publicações. Irei continuar o projeto, mesmo depois da entrega do presente trabalho académico, e esse será o próximo passo.

3.7. Crowdfunding

Crowdfunding, ou financiamento coletivo, é, tal como o nome indica, uma estratégia de angariação de fundos através de doações realizadas por pessoas que estão dispostas a investir e a financiar o projeto que está a ser proposto, conseguindo assim “dar-lhe vida”, sem ter de recorrer a soluções de alto risco, como, por exemplo, empréstimos bancários, que requerem o pagamento de taxas aquando do pagamento. Este parece-me ser o sistema ideal para quem quer começar um pequeno negócio ou empresa, ou um projeto como este.

O *crowdfunding* não tem limites em termos de investimento, permitindo a doação de qualquer quantia, é de fácil divulgação e representa um risco diminuto para o criador.

Muitas vezes os projetos têm etapas, para garantir a quem investe que não se trata de um esquema fraudulento e que o trabalho está de facto em desenvolvimento.

Todavia, pode acontecer que não se consiga atingir o capital necessário para a concretização do mesmo.

No caso, o sistema de *crowdfunding* servirá para sustentar a criação de uma plataforma *online* e de uma aplicação de telemóvel que permita a leitura dos trabalhos a publicar por este gabinete. Os custos serão reduzidos, pois não há necessidade de impressão. Por outro lado, os altos custos dos direitos de autor são um dos obstáculos a ultrapassar. O género de aplicações referido é cada vez mais utilizado e acredito que será a opção mais viável e segura, tanto para os criadores como para os editores. No entanto, como não cheguei a acordo nem com editoras japoneses nem (ainda) com o autor de *Magical Mirage*, não é possível mostrar em primeira mão como seria realizado este processo.

O sistema de *crowdfunding* tem a virtude de garantir que há interesse num determinado título e que as vendas estarão confirmadas por aqueles que apoiem monetariamente o projeto.

4. Conclusão

4.1. Conclusões gerais

Desde a primeira à última etapa que este projeto me proporcionou um variadíssimo leque de experiências, que me permitiram entender como o mundo da tradução não é fácil. É preciso investir muito tempo e dedicação para conseguir vingar.

Em primeiro lugar, a criação de um gabinete de tradução de um género de banda desenhada pouco popular no país apresenta, logo à partida, dificuldades pela necessidade de promoção e publicidade. A publicação de artigos de entretenimento, de opinião e de sensibilização será a madeira que manterá acesa a fogueira; contudo, se não for possível mostrar resultados, logo esta será apagada pelo insucesso.

O projeto alertou-me para a importância de se ser um tradutor multifacetado. Conhecimentos e aptidões em várias áreas são essenciais para se ser reconhecido. Neste caso, houve aprendizagem sobre criação de *websites*, escrita de artigos, gravação de vídeos sobre assuntos atrativos, para o público a que se pretende chegar, aprendizagem também sobre gestão de tempo e de redes sociais, incluindo como fazer publicidade ao negócio que se quer lançar.

O contacto com as editoras japonesas não foi bem-sucedido. Como mencionado, não existe interesse da sua parte em trabalhar com particulares; preferem fazê-lo com editoras que garantam que as suas condições serão obedecidas e cumpridas.

No entanto, tal não significa que não existam outras alternativas. O caminho inverso, ou seja, promover mangá nacional em países estrangeiros, encontra-se igualmente dentro dos objetivos deste gabinete de tradução, tornando-se uma solução mais viável para a construção e promoção desta futura pequena empresa.

Todavia, como não há capital inicial que permita contratar a equipa necessária para a conclusão de todo o processo, desde a tradução até à impressão, vejo-me obrigada a manusear todas as ferramentas necessárias, necessitando de investigação e disposição para perder longas horas na aprendizagem da sua utilização.

Após a conclusão do projeto, existem duas opções para comercialização: o formato impresso ou o digital. Como mencionado no questionário realizado a leitores de mangá, há uma percentagem que prefere investir num volume impresso; no entanto, não só é necessário acompanhar as tendências da nova geração, como os custos de publicação e venda são mais baixos no caso do digital, se comparados com a impressão em papel. São cada vez mais as editoras que apostam neste formato, principalmente as japonesas. Inúmeras são as aplicações que permitem a leitura nos dispositivos móveis, devido à fácil mobilidade e rápido acesso. Por isso, caso este gabinete consiga angariar autores e obras para traduzir e comercializar, a opção mais viável será o formato digital, ainda mais se existir interesse em chegar aos mercados japoneses.

Para conseguir realizar este passo, será necessário angariar capital através do sistema de *crowdfunding*. Não sabendo qual a abertura do público-alvo a este sistema, o questionário realizado permitiu entender que existe alguma disponibilidade para apoiar a iniciativa, se tal ajudar ao crescimento do interesse por mangá em Portugal.

A possibilidade de criação de uma parceria com uma editora poderá diminuir drasticamente as dificuldades de promoção deste gabinete, por aquela se encontrar já inserida no mercado e facilitar a angariação de trabalho e promoção e venda dos projetos finalizados. Caso seja realizada com sucesso, uma das tarefas deste gabinete será aproximar-se dos leitores, por forma a conhecer e entender as suas preferências e opiniões.

Em suma, um gabinete de tradução unipessoal e *freelancer* requer um grande trabalho da parte do tradutor, uma boa rede de contatos e capacidade de gestão de todas as ferramentas necessárias à sua criação e desenvolvimento.

O processo de tradução de mangá pode ser fascinante e envolvente, todavia não deixa de ter as suas dificuldades, como fui apontando ao longo do trabalho. Os quadradinhos contam mais que uma história. São também representações visuais que comunicam sons e emoções e muitos são aqueles que não precisam do uso de palavras.

The techniques used for manga translation have changed over the years. There is a constant, albeit gradual movement from dynamic to more formal equivalence. It can be seen in the treatment of the pictures, the onomatopoeia, and sometimes the verbal text.
(Zanettin 51)

A tradução de mangá não se limita a uma tradução direta de texto. Um tradutor precisa de ter mais do que competência linguística: tem de ter também competência cultural.

A localização e a adaptação são fundamentais neste género de tradução, para uma mais efetiva comunicação entre as duas culturas. Não só é importante sensibilizar o leitor para a cultura de origem com a qual está a ter contacto, como mostrar que é possível adaptá-la à cultura de chegada.

O interesse por e consumo de banda desenhada mangá em Portugal é bastante baixo se comparado com os de outros países, devido à falta de conhecimento e de investimento por parte das editoras. Acredito que a mangá ajuda a criar pontes entre culturas. Por isso, ideias como a que foi desenvolvida neste Trabalho Projeto são relevantes.

A criação de um nome e de um serviço de tradução especializado em banda desenhada, de um *website* que promove a cultura de origem deste tipo de entretenimento, o estabelecimento de contactos com editoras, o estudo das perspetivas de mercado e, por último, a tradução de um mangá são objetivos delineados e cumpridos desde o começo da realização deste Trabalho de Projeto, que irá continuar o seu caminho até conseguir chegar à meta final, com a esperança de que, no espaço de poucos anos, a palavra mangá deixe de ser desconhecida no vocabulário português: não

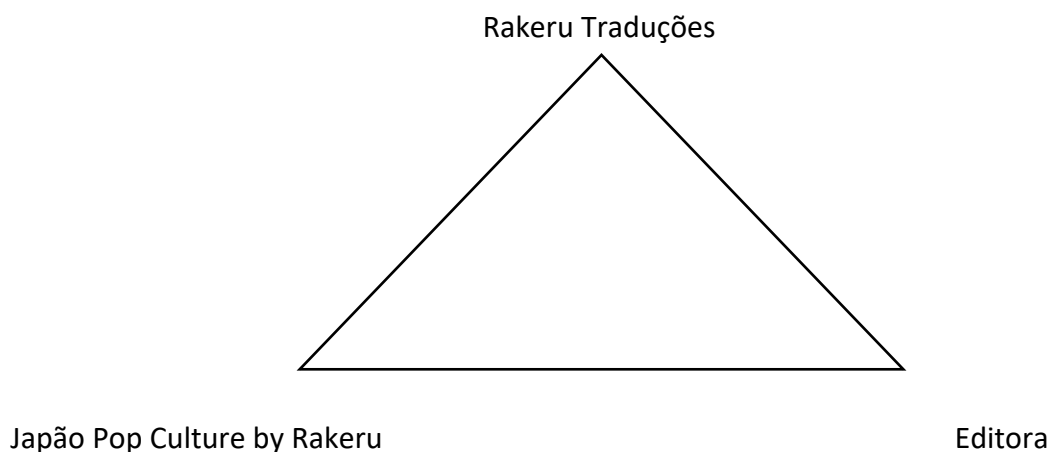
é apenas um termo que designa uma fruta, mas uma forma de intercâmbio cultural entre Portugal e o Japão.

4.2. Quais os próximos passos para a realização deste projeto?

Com as lições tiradas de cada etapa realizada, percebi que tenho de mudar de abordagem, caso queira que este formato seja bem-sucedido no país. Assim, eis o que me proponho fazer a partir deste momento.

O nome *Rakeru Traduções* continuará a existir, mas em vez de formato *blog*, será antes uma página individual para apresentação de todos os trabalhos que tenha realizado como tradutora e para contacto com futuros clientes.

Complementarmente, criarei um novo *website*, de nome *Japão Pop Culture by Rakeru*, que será exclusivamente um veículo de ligação entre a cultura popular japonesa e Portugal. Neste *website* serão publicados os artigos anteriormente criados, acompanhados de novos conteúdos, como tradução de entrevistas, artigos de revistas, análises de mangá em formato vídeo, divulgação de eventos e outros aspetos interessantes sobre o Japão. Será também um meio de comunicação entre mim, tradutora, e novos criadores que gostassem de ver os seus trabalhos publicados em território português e no estrangeiro. Para tal, será criada também uma editora *online*, com nome ainda por decidir, que não só ajudará os novos artistas que pretendam vingar no mercado internacional, como voltará a entrar em contacto com editoras japonesas. Desta forma, acredito ser possível, um dia, atingir o objetivo inicial deste Trabalho de Projeto.



Bibliografia¹²

- Akbari, Monireh. "The Role of Culture in Translation." *Journal of Academic and Applied Studies* 3.8 (2013): 13-21.
- Baker, Mona and Gabriela Saldanha. *Encyclopedia of Translation Studies*. 2.^a Edição. Londres e Nova Iorque: Routledge, 2011.
- Bouissou, Jean-Marie, et al. "Manga in Europe: A Short Study of Market and Fandom." Johnson-Woods, Toni. *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. Londres e Nova Iorque: Continuum, 2010.
- Brenner, Robin E. *Understanding Manga and Anime*. Westport: Greenwood Publishing Group, 2007.
- Correia, Susana. "O Sistema Fonético Português." 17 Março 2003. *Ciberdúvidas*. 10 Maio 2019. <<https://ciberduvidas.iscte-iul.pt/consultorio/perguntas/o-sistema-fonetico-portugues/15284>>.
- Getexcellent. *Clean up a scanned drawing with the GIMP image editor*. 29 Abril 2010. 10 Maio 2019. <<https://software-tips.wonderhowto.com/how-to/clean-up-scanned-drawing-with-gimp-image-editor-352617/>>.
- Gomez, Ellenita. *Translation: A Gateway to Multiculturalism*. 26 Outubro 2018. 10 Maio 2019. <<https://www.sites.univ-rennes2.fr/lea/cfttr/veille/2018/10/26/translation-a-gateway-to-multiculturalism/?lang=en>>.
- Gyllenfjell, Per. *Case Study of Manga Translation Problems*. Tese de licenciatura. Falun: Högskolan Dalarna, 2013.
- Hays, Jeffrey. *Manga and Anime Outside of Japan*. 2013. 10 Maio 2019. <<http://factsanddetails.com/japan/cat20/sub135/item1862.html>>.
- Inose, Hiroko. "Translating Japanese onomatopoeia and mimetic words." Pym, Anthony and Alexander Perekrestenko. *Translation research projects 1*. Tarragona: Intercultural, 2008. 97-116. <<http://isg.urv.es/library/papers/InoseOnomatopoeia.pdf>>.

¹² Segui o estilo MLA.

- Iwasaki, Noriko, Peter Sells and Kimi Akita. *The Grammar of Japanese Mimetics*. Nova Iorque: Routledge, 2017.
- Kaindl, Klaus. "Thump, Whizz, Poom: A Framework for the Study of Comics under Translation." *Target* 11.2 (1999): 263-288.
- Komatachia. *Ateji – The hidden art of wordplay and subtext layering in manga and anime*. 31 Janeiro 2015. 10 Maio 2019. <<http://dereproject.com/discussion/ateji-the-hidden-art-of-wordplay-and-subtext-layering-in-manga-and-anime/>>.
- Lameiras, João Miguel. *Os Manga entre o Oriente e o Ocidente: A Banda Desenhada Japonesa e a Globalização*. Work in Progress. Coimbra: Centro de Estudos Sociais da Universidade de Coimbra, 1999.
- Lewis, Mia. "Painting Words and Worlds." *Columbia East Asia Review* 3.2 (2010): 28-45.
- Lusa. "Nova edição de BD japonesa "Akira", revista pelo autor, sai em Portugal." 11 Dezembro 2018. *Diário de Notícias*. 10 Maio 2019. <<https://www.dn.pt/lusa/interior/nova-edicao-de-bd-japonesa-akira-revista-pelo-autor-sai-em-portugal-10305026.html>>.
- Magulick, Aaron . "Viz Manga Sales are Destroying DC, Marvel in Comic Market." 8 Outubro 2017. *Goboiano*. 10 Maio 2019. <<https://goboiano.com/viz-manga-sales-are-destroying-dc-marvel-in-comic-market/>>.
- Orchard, Sue. "What do localisation and adaptation actually mean?" n.d. *Commsmultilingual*. 10 Maio 2019. <<https://www.commsmultilingual.com/blog/localisation-adaptation-actually-mean/>>.
- Pessoa, Carlos. "BD japonesa conquistou a Europa, mas é fenómeno residual em Portugal." 07 Março 2004. *Público*. 10 Maio 2019. <<https://www.publico.pt/2004/03/07/jornal/bd-japonesa-conquistou-a-europa-mas-e-fenomeno-residual-em-portugal-185182#gs.4TKPWDCP>>.
- Prada, Edite. "Manga ou mangá?" 19 abril 2014. *Ciberdúvidas*. <<https://ciberduvidas.iscte-iul.pt/consultorio/perguntas/manga-ou-manga/12453>>.
- Rosa, Alexandra Assis, Hanna Pięta and Rita Bueno Maia. "Theoretical, methodological and terminological issues regarding indirect translation: An overview."

Translation Studies 10.2 (2017): 113-132.
<<https://doi.org/10.1080/14781700.2017.1285247>>.

Silva, Marta Isabel Marçal da. *A Tradução de Banda Desenhada: O Caso de Calvin & Hobbes*. Trabalho de Projecto. Lisboa: FCSH/NOVA, 2013.

Zanettin, Federico. *Comics in Translation*. Londres: Routledge, 2014.

Anexo I

Questionário

07/04/2019

Questionário

Questionário

Pretende-se com este questionário conhecer qual o público interessado neste tipo de entretenimento e quais as suas preferências. Se gostam de Mangá, quais os géneros preferidos, que autores conhecem e quais os títulos que gostariam de ver traduzidos para português europeu.

***Obrigatório**

1. Que idade tens? *

Marcar apenas uma oval.

- ☐ 10-13
- ☐ 14-18
- ☐ 19-25
- ☐ 26-30
- ☐ 30-40
- ☐ +40
- ☐ Outra: _____

2. Qual o teu sexo? *

Marcar apenas uma oval.

- ☐ Feminino
- ☐ Masculino
- ☐ Prefiro não dizer

3. Há quanto tempo lês mangá? *

Marcar apenas uma oval.

- ☐ Menos de 6 meses
- ☐ 1 ano
- ☐ 2 a 3 anos
- ☐ Mais de 5 anos

4. Qual ou quais os teus géneros favoritos de mangá? *

5. Qual ou quais os teus títulos favoritos? *

6. Qual a razão por teres interesse em mangá? *

7. Em que línguas costumavas ler mangá? *

8. Que título ou série de mangá gostavas que fosse traduzido para português europeu? *

9. Estarias disposto a ajudar monetariamente um projeto de crowdfunding caso permitisse que a tua série favorita fosse traduzida para português europeu? *

Marcar apenas uma oval.

- ☐ Sim
☐ Não
☐ Talvez

10. Estarias disposto a pagar todas as semanas por um capítulo traduzido ou preferes ter de imediato todo o volume traduzido? *


22/03/2019

Questionário

11. Qual a tua opinião sobre o formato digital? Se isso te permitisse ter acesso mais rápido ao capítulo ou volume traduzido, estarias disposto a pagar? *

12. Aproveita este espaço para qualquer sugestão ou comentário que gostasses de fazer.

Muito obrigada pela vossa colaboração! As vossas respostas irão ajudar muito na concretização e sucesso deste projeto!

Com tecnologia
 Google Forms

https://docs.google.com/forms/d/12XdED7bwbZhve--TegcWwUjQvg_RQ2SanneFF-hPSvgs/edit

3/3

Anexo II

Carta dirigida à *Editora Devir LDA* para pedido de parceria

Dirigido à Editora Devir LDA,

A quem de direito,

O meu nome é Ana Raquel Saraiva Godinho, sou aluna do segundo ano do Mestrado em Tradução da Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa, e trabalho igualmente como tradutora *freelancer*, estando neste momento a colaborar com a Devir na tradução da banda desenhada japonesa *Naruto*.

No âmbito do meu segundo ano de mestrado, decidi elaborar um projeto como componente não letiva, para conclusão do mesmo. O projeto em questão é baseado na criação de um *website*, cujo objetivo principal é a divulgação de banda desenhada japonesa e de traduções diretas desta. Pretende-se sensibilizar o público português para a importância de existirem traduções deste género de banda desenhada, por forma a aumentar entre nós o número de leitores de mangá, tão amada pelo mundo inteiro.

O *website* em questão, cujo link é www.rakeru.com, visa divulgar e fornecer conteúdo novo aos seus leitores: um local onde existam artigos de opinião, análises de mangá não disponíveis em Portugal, traduções de entrevistas e outros assuntos, cujo acesso é unicamente possível em língua japonesa. Pretende-se, assim, criar algo inovador e que capte a atenção dos leitores para o mundo nipónico, totalmente redigido em português europeu.

Por essa razão, estou a entrar em contacto com a Devir para sugerir, caso seja do vosso interesse, o estabelecimento de uma parceria comigo. Para o meu projeto, seria um passo de gigante poder divulgar o excelente trabalho que têm feito, como poder mostrar e analisar os volumes já publicados, e até, caso tenha a vossa permissão, dar o meu ponto de vista, como vossa tradutora, sobre todo o processo de tradução. Desta forma, poderia divulgar e publicitar os volumes traduzidos e editados no meu *site*, captando a atenção do público leitor não só em Portugal, como também no Japão, pois este projeto visa ir além-fronteiras.

Acredito ser vantajoso para ambas as partes.

Caso precisem de alguma questão esclarecida, por favor não hesitem em contactar-me, por e-mail ou por telefone.

Espero que considerem esta minha proposta.

Sem outro assunto,
com os melhores cumprimentos,

Ana Raquel Saraiva Godinho
raquelsaraiva9229@gmail.com
916752581

Anexo III – Texto de Partida

Magical Mirage

**António Lopes - Kiramekirai
Fbaup - Projeto
2018**

Sob a orientação do Prof. Julio Dolbeth





MAGICAL MIRAGE

You guessed it just right!
Magical Mirage starts right here!
This is Japanese way of reading comics
it reads from the right to left ,
top to bottom! I hope you have
a fun and magical time!

CHAPTER ONE **1** MAGICAL MIRAGE



MAGIC IS INTRINSIC TO
ONE'S SOUL
A SECOND NATURE TO
ALL OF
HUMANS WICH
MANIFESTS ITSELF
IN MYSTERIOUS WAYS...



MASTERING IT MAY BE
A CHALLENGE TO SOME,
BUT TO OTHERS IT IS A
GIFT BESTOWED UPON
BIRTH....





MAGICAL
MÄKÄGE















I'VE ALWAYS
WANTED TO GO
ON ONE
OF THOSE
TRIPS WITH
AUNTIE.

THE MULTI
DIMENSIONAL
ROUTE SEEMS
SO MAGICAL,
SO SPARKLY!

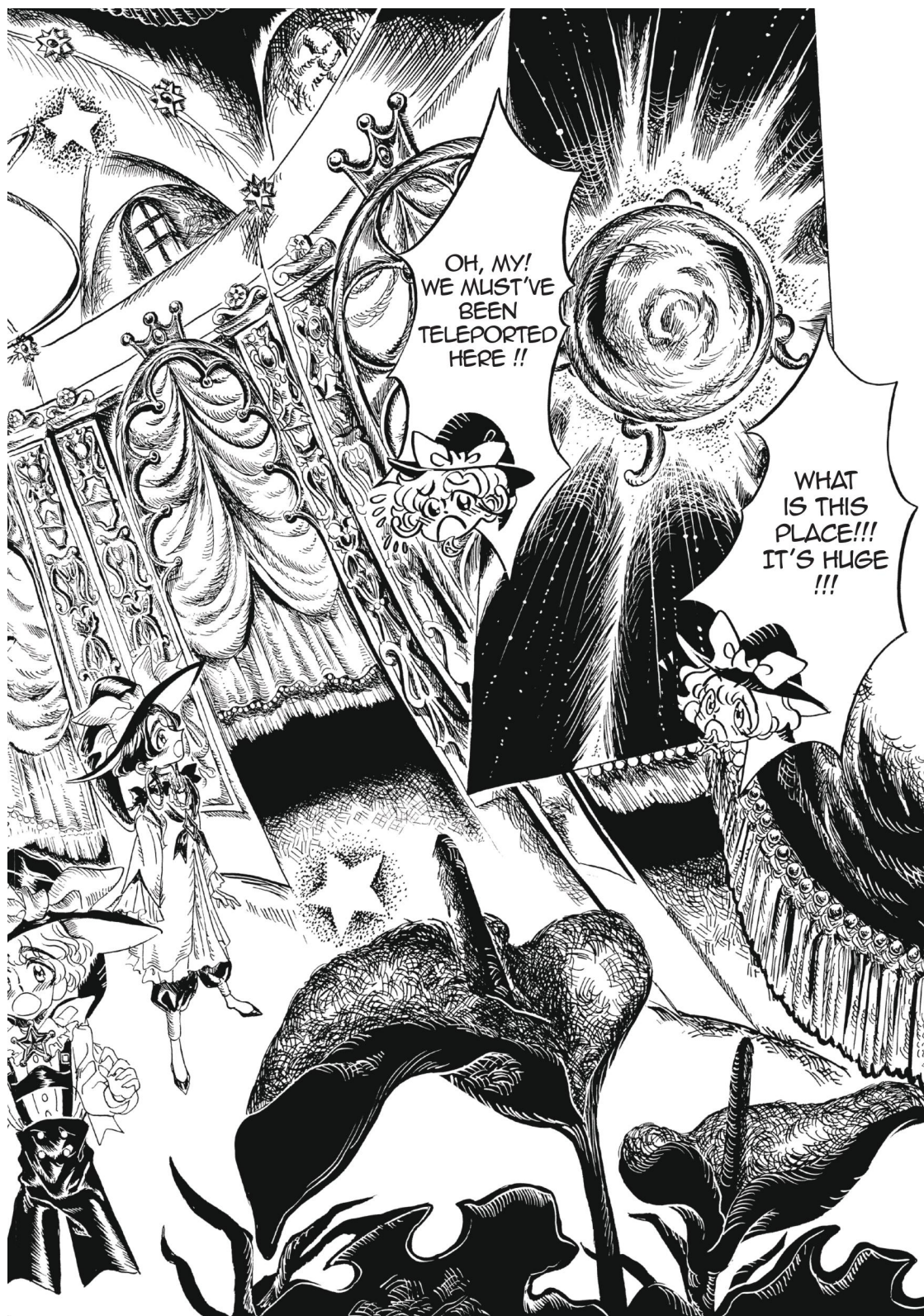
AUNTIE HAS
TOLD ME SO
MUCH ABOUT MY
FRIENDS I CAN'T
WAIT TO MEET
THEM!!

MAGICAL
MIRAGE









OH, MY!
WE MUST'VE
BEEN
TELEPORTED
HERE !!

WHAT
IS THIS
PLACE!!!
IT'S HUGE
!!!









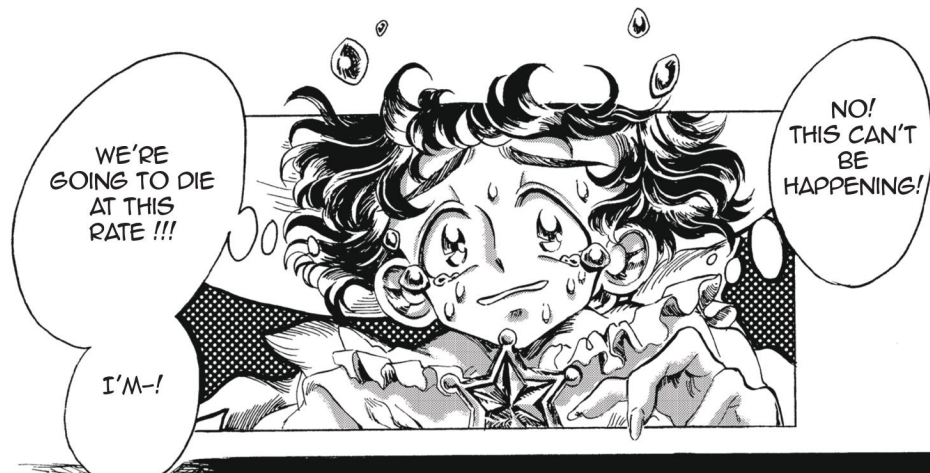
WHEN WE WERE
AROUND
YOUR AGE WE
WERE
GREAT WITCH
GUARDIANS OF
MAGICAL MIRAGE...

TOGETHER
WE
PROTECTED
THE GEM
AND ALL
UNDER IT'S
BLESSING.
...

IT IS, OUR
GRANDCHILDREN,
WHO WILL COME
TO TAKE OUR
PLACE AS GREAT
WITCHES.





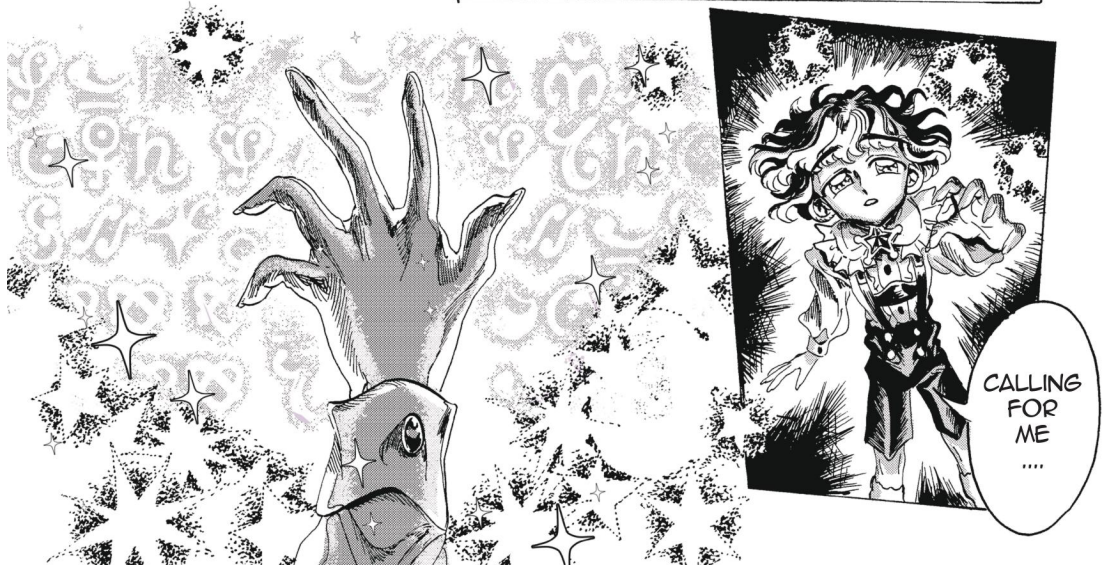
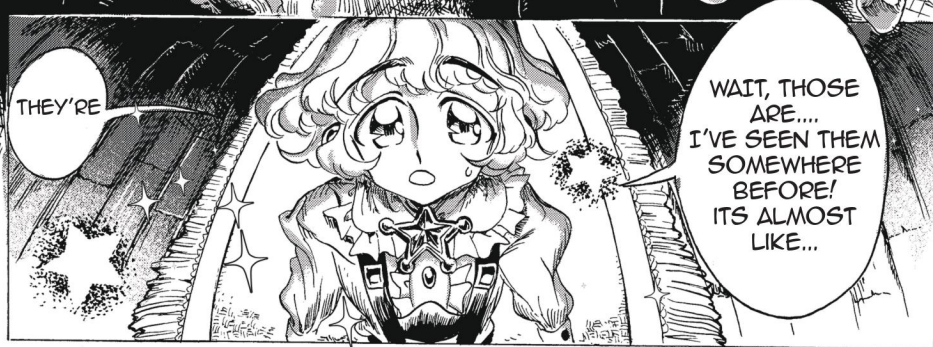
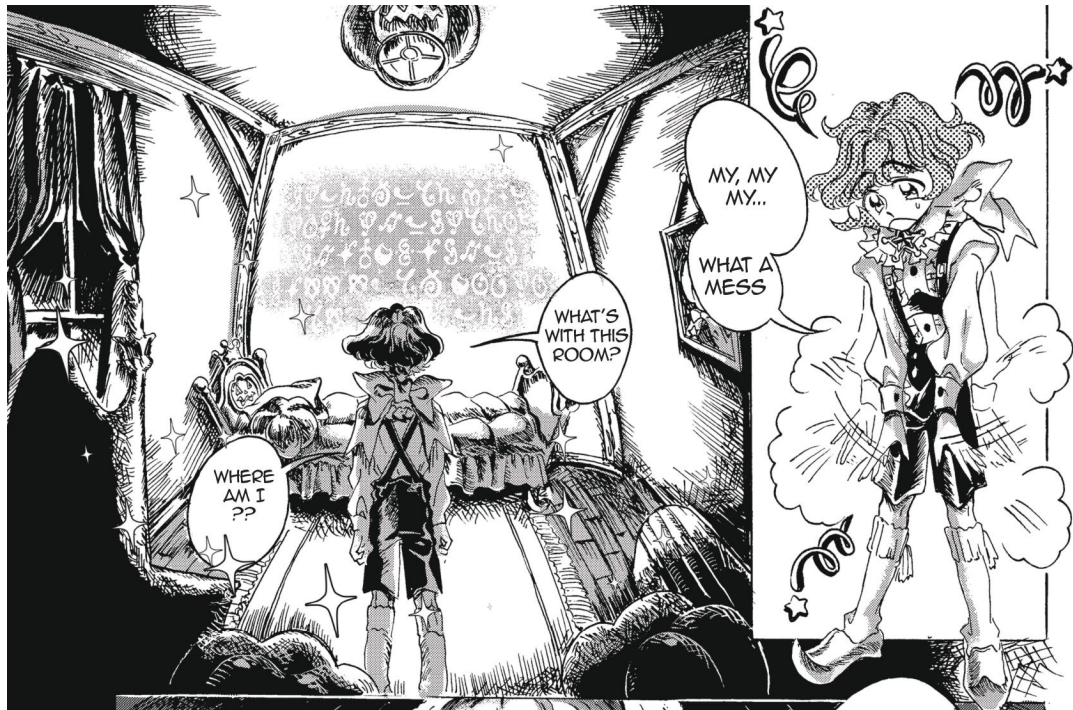






















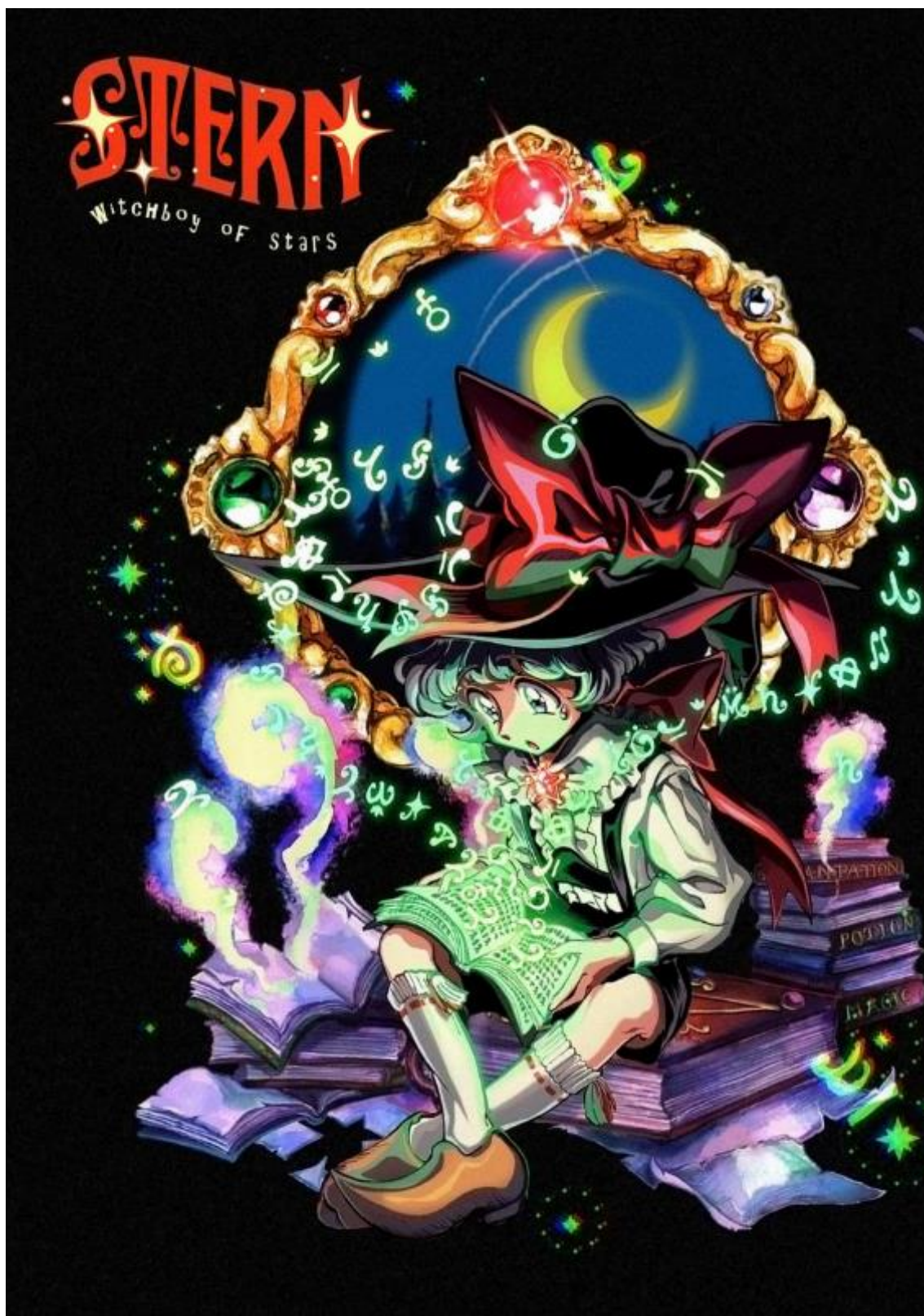
KIRAME KIRAI!
magical boy kitarin



OMAKE

Flip the page for a magical surprise







OOPSIE!

You are reading it wrong!

Please start from the back of the book!

Magical Mirage is about to start!!!

Anexo IV – Texto de Chegada



A MAGIA É
INTRÍNSECA, COMO
UMA SEGUNDA
NATUREZA DA ALMA,
QUE SE PODE
MANIFESTAR EM
TODOS NÓS DE
FORMAS
MISTERIOSAS...



PARA ALGUNS,
DOMINÁ-LA
PODERÁ SER
UM DESAFIO.
PARA OUTROS,
NO ENTANTO,
É UM DOM DE
NASCENÇA...















SEMPRE
QUIS
FAZER UMA
VIAGEM
COMO
ESTA COM
A MINHA
TIA.

A ROTA
MULTIDIMENSIO-
NAL PARECE
TÃO MÁGICA E
BRILHANTE!

ELA CONTOU-
ME TANTAS
COISAS
SOBRE OS
MEUS AMIGOS
QUE MAL
POSSO
ESPERAR PARA
OS CONHECER!









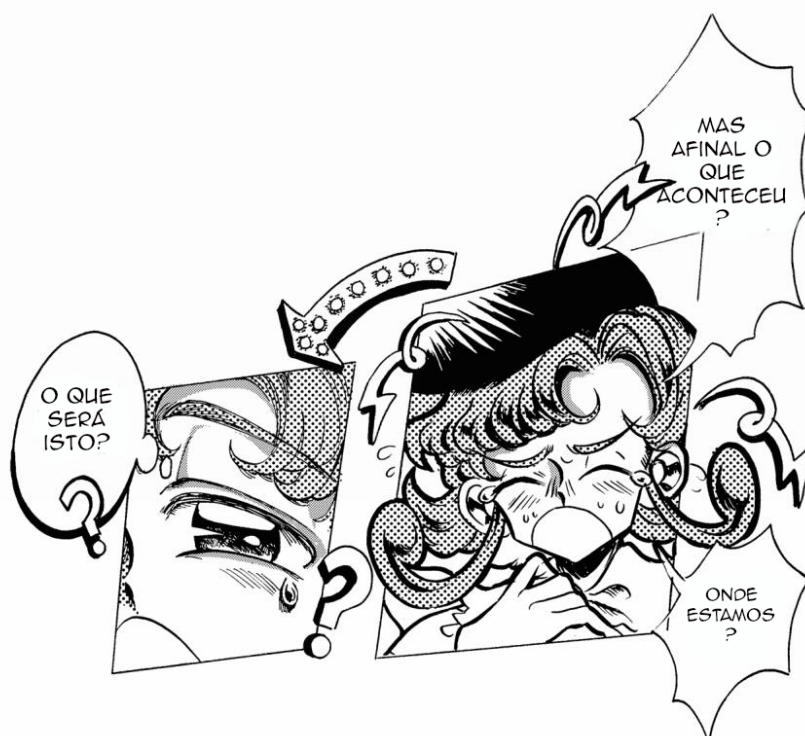






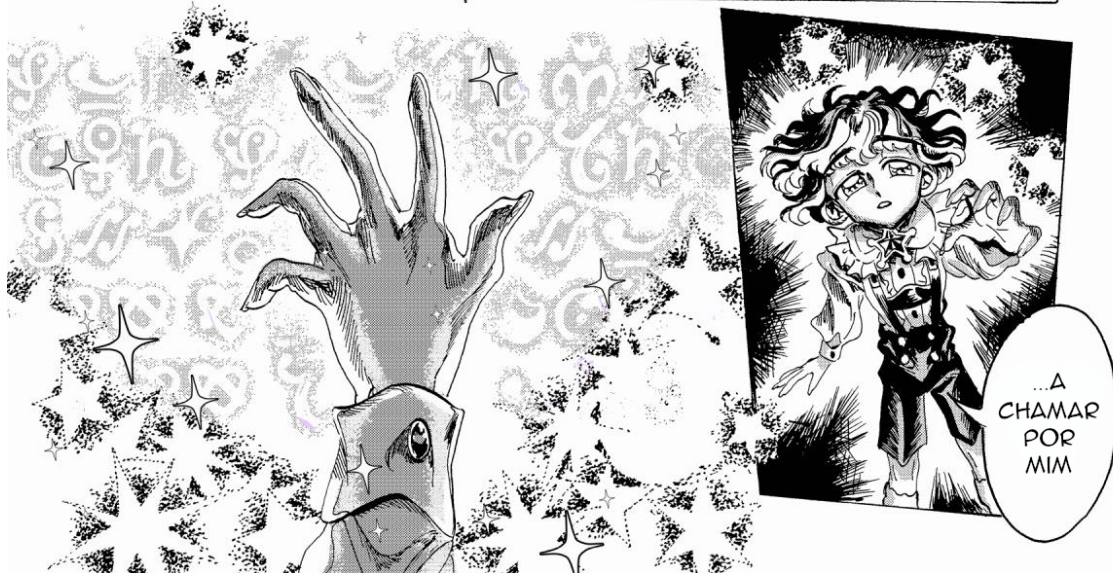
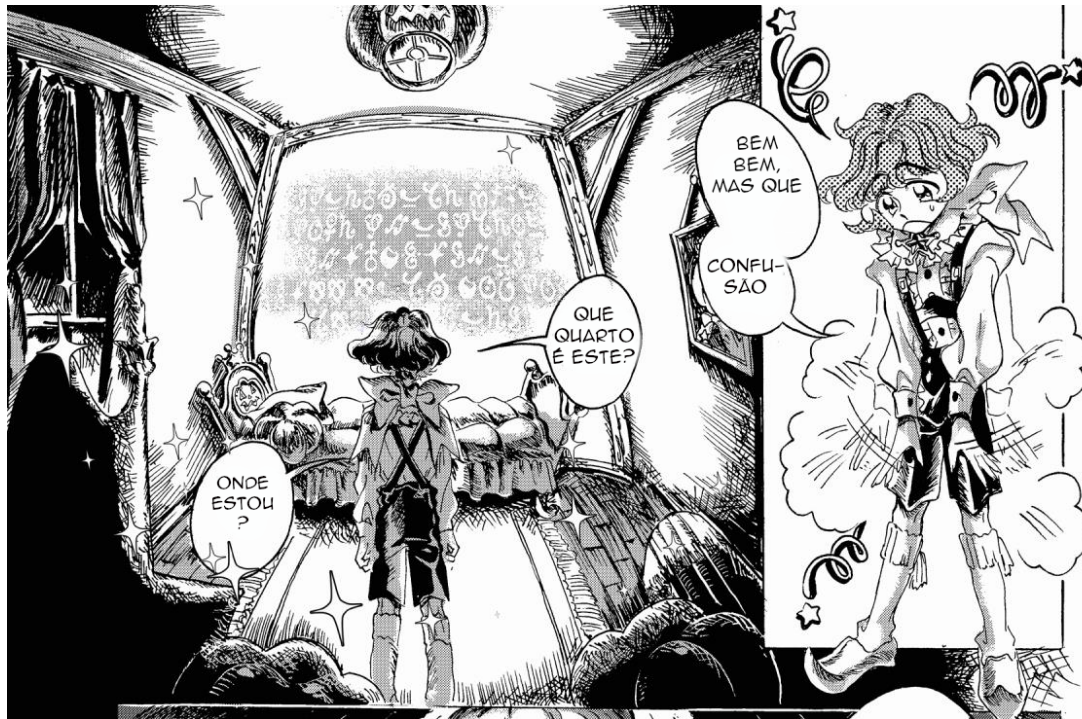




















OMAKE

VIRA A PÁGINA PARA UMA SURPRESA MÁGICA!



*STERN
O BRUXO DAS ESTRELAS
MAGICAL MIRAGE*

*OOPS!
ESTÁS A LER NA DIRECÇÃO ERRADA!
TERÁS DE COMEÇAR PELA PARTE DE TRÁS
DO LIVRO!
MAGICAL MIRAGE ESTÁ PRESTES A
COMEÇAR!!*